R. GOSCINNY **Asteriks** A. UDERZO

DWANAŚCIE PRAC ASTERIKSA

ALBUM NA PODSTAWIE FILMU ANIMOWANEGO



EGMONT

GOSCINNY I UDERZO
PRZEDSTAWIAJĄ
PRZYGODY ASTERIKSA

DWANAŚCIE PRAC ASTERIKSA

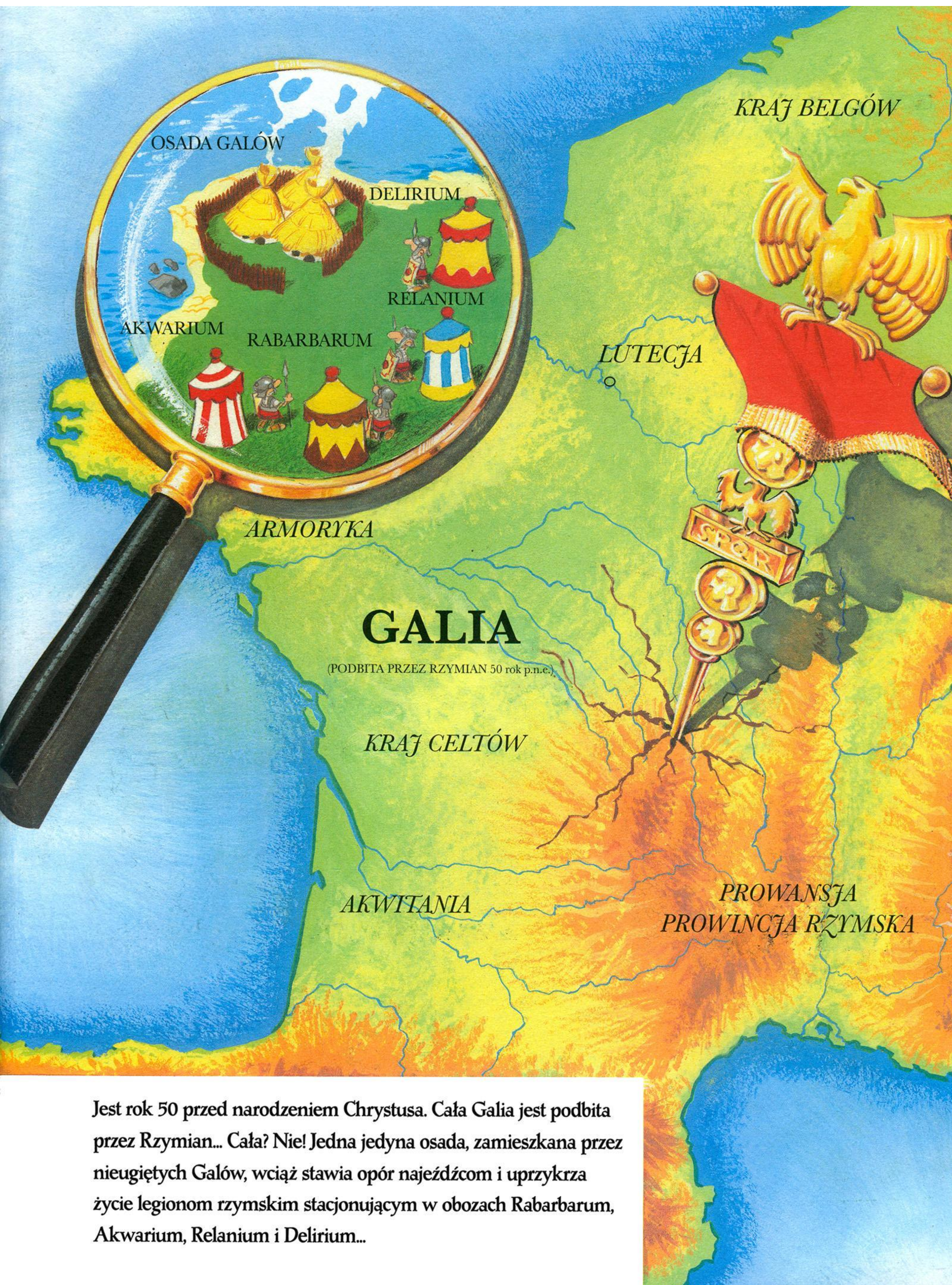
na podstawie filmu animowanego
STUDIA IDEFIX



EGMONT
www.asterix.com

Tytuł oryginału: *Les 12 travaux d'Astérix*

Przekład z języka francuskiego: Marek Puszczewicz
Redaktor tomu: Joanna Kępińska
DTP: Ekart
Druk i oprawa: Białostockie Zakłady Graficzne S.A.
Wydawnictwo Egmont Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
tel. 22 838 41 00, e-mail: ksk@egmont.pl
www.swiatkomiksu.pl
Wydanie I
ISBN 978-83-237-6131-0

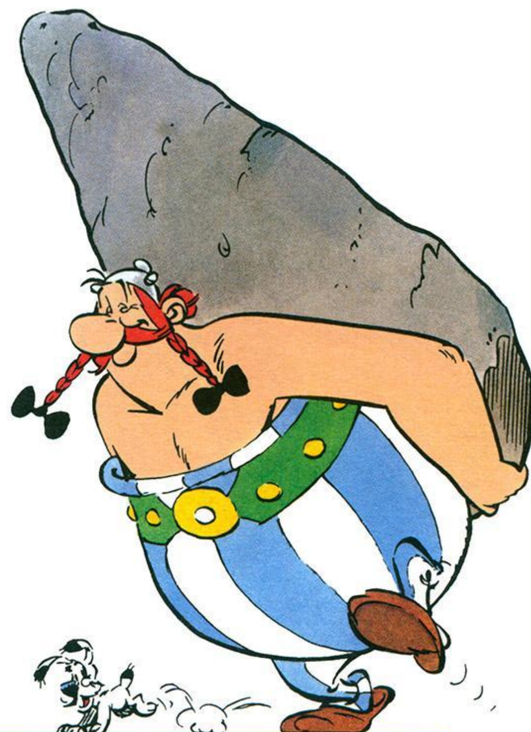


Jest rok 50 przed narodzeniem Chrystusa. Cała Galia jest podbita przez Rzymian... Cała? Nie! Jedna jedyna osada, zamieszkana przez nieugiętych Galów, wciąż stawia opór najeźdźcom i uprzykrza życie legionom rzymskim stacjonującym w obozach Rabarbarum, Akwarium, Relanium i Delirium...

OTO NASI BOHATEROWIE:



ASTERIKS – BOHATER TYCH PRZYGÓD. MAŁY WOJOWNIK, OBDARZONY WRODZONYM SPRYTEM I BŁYSKOTLIWĄ INTELIGENCJĄ. BEZ WAHANIA PODEJMUJE SIĘ NAJNIEBEZPIECZNIEJSZYCH ZADAŃ. SWĄ NADLUDZKĄ SIŁĘ ZAWDZIĘCZA MAGICZNEMU WYWAROWI SPORZĄDZANEMU PRZEZ DRUIDA PANORAMIKSA.



OBELIKS – NIEODŁĄCZNY PRZYJACIEL ASTERIKSA. ZAWODOWO ZAJMUJE SIĘ DOSTAWĄ ŚWIĘTYCH GŁAZÓW – MENHIRÓW. WIELKI AMATOR DZIKÓW. ZAWSZE GOTÓW RZUCIĆ WSZYSTKO I TOWARZYSZYĆ ASTERIKSOWI W NOWEJ PRZYGODZIE, BYLEBY TYLKO NIE ZABRAKŁO DZIKÓW I PORZĄDNEJ BIJATYKI.



PANORAMIKS – CZCIGODNY DRUID. ZBIERA JEMIOŁĘ I SPORZĄDZA MAGICZNE WYWARY. JEGO NAJWIĘKSZYM WYNALAZKIEM JEST WYWAR DAJĄCY TEMU, KTO GO WYPIJE, NADLUDZKĄ SIŁĘ. PANORAMIKS MA W ZANADRZU JESZCZE INNE PRZEPISY...

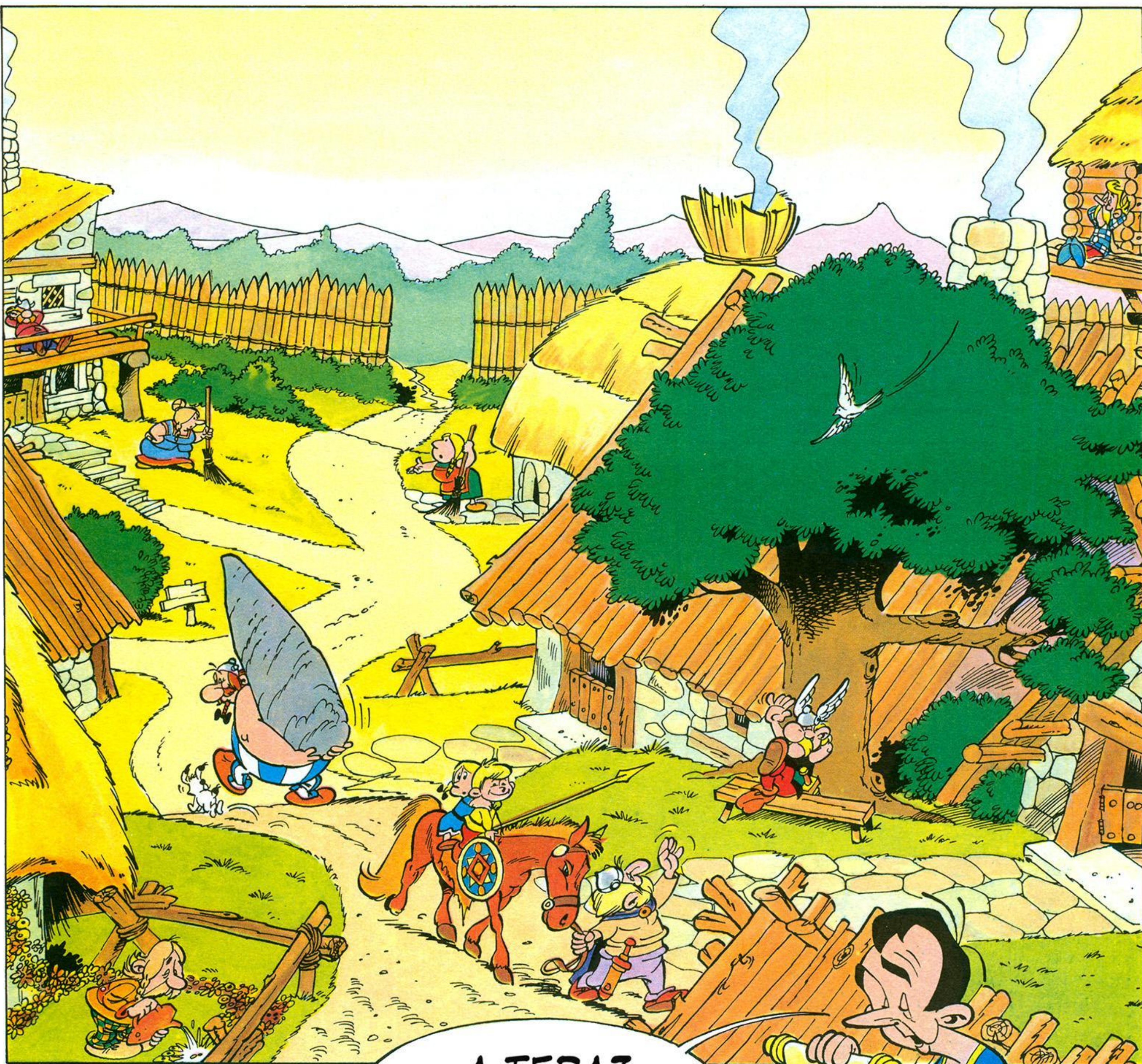


ASPARANOIKS – WÓDZ PLEMIENIA. DUMNY, BUTNY I CHMURNY. BUDZI SZACUNEK SWYCH PODDANYCH I PRZERAŻENIE WROGÓW. BOI SIĘ TYLKO JEDNEGO: ŻE NIEBO RUNIE MU NA GŁOWĘ. ALE, JAK SAM POWIADA: „POŻYJEMY, ZOBACZYMY!".

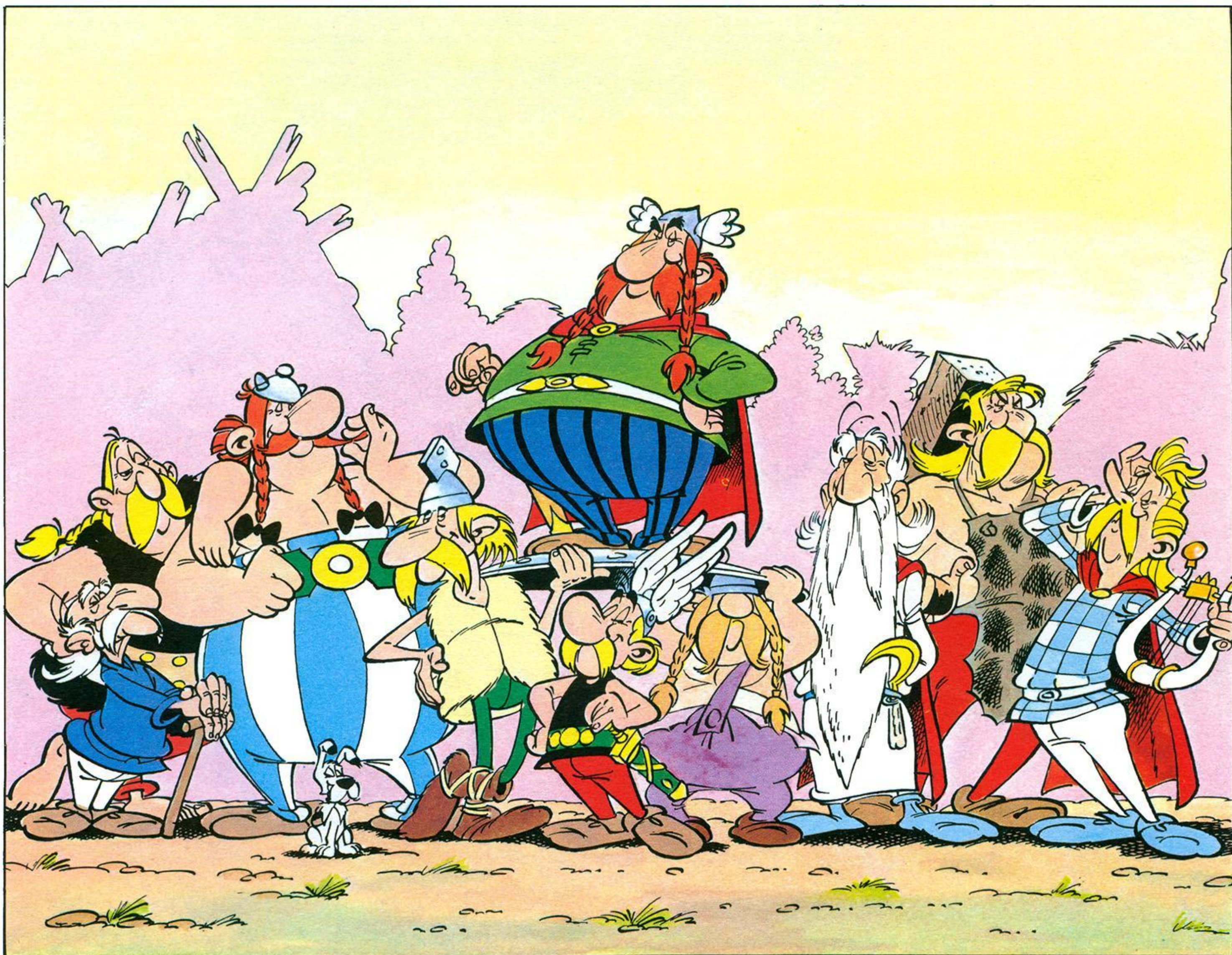


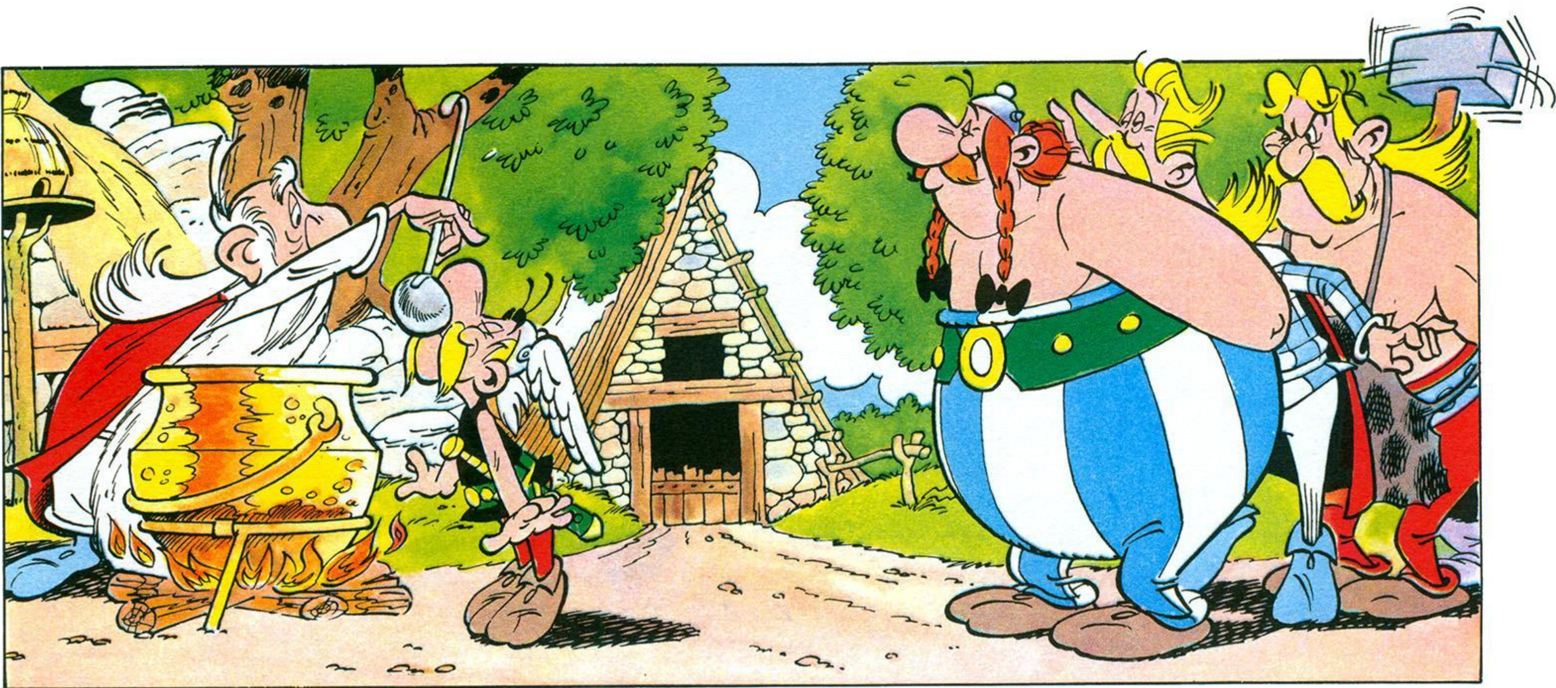
KAKOFONIKS – WIOSKOWY BARD. ZDANIA O JEGO TALENCIE MUZYCZNYM SĄ PODZIELONE. ON SAM UWAŻA SIĘ ZA GENIUSZA, INNI MYŚLĄ, ŻE TO WYJEC. ALE KIEDY NIE ŚPIEWA, POTRAFI BYĆ WESOŁYM I LUBIANYM KOMPANEM...

Dzięki kamerze przemierzamy piękny, gęsty las... Ciszę mąci jedynie świergot ptasząt... Tak zaczyna się film *Dwanaście prac Asteriksa*. Tak również zaczyna się ta książka (w której brak jedynie świergotu ptasząt!). Jest rok 50. przed narodzeniem Chrystusa, a cała Galia została podbita przez Rzymian... Cała? Nie, bo gdzieś w Armoryce jest taka osada, która wciąż stawia opór...



A oto mieszkańcy tej wsi, która tak uparcie stawia opór Rzymianom, zebrani do rodzinnej fotografii. Osobnik stojący na tarczy jak na grzędzie zwie się Asparanoiks. Ten przerażający wojownik jest niekwestionowanym liderem wioski. Jego żona, Dobromina (zwana również Miminką), nie zważając na nic, przejawia denerwującą tendencję do pożyczania od Asparanoiksa tarczy wraz z noszącymi ją wojownikami, kiedy udaje się na zakupy do miasta. Na końcu, po prawej, widzimy barda Kakofoniksa. Chyba zbytnio wyprzedził swój czas, bo jego talent muzyczny bywa niekiedy kwestionowany przez jemu współczesnych. W szczególności przez osobnika stojącego po lewej stronie, który jest miejscowym kowalem. To Tenautomatiks, mający pożałowania godną manię wyrażania dezaprobaty przy pomocy gradu ciosów, którymi obsypuje głowę barda. Piesek w dolnej części obrazka to Idefiks, maskotka wsi i swojego wielkiego przyjaciela Obeliksa, dostawcy menhirów. Prawdę mówiąc, we wsi mieszkają tylko dwaj rozsądni ludzie: druid Panoramiks, ten z długą, białą brodą, i Asteriks. To przede wszystkim dzięki nim (i magicznemu wywarowi przyrządzanemu przez Panoramiksa) galijska wioska mogła odpierać rzymskie ataki aż do chwili obecnej.

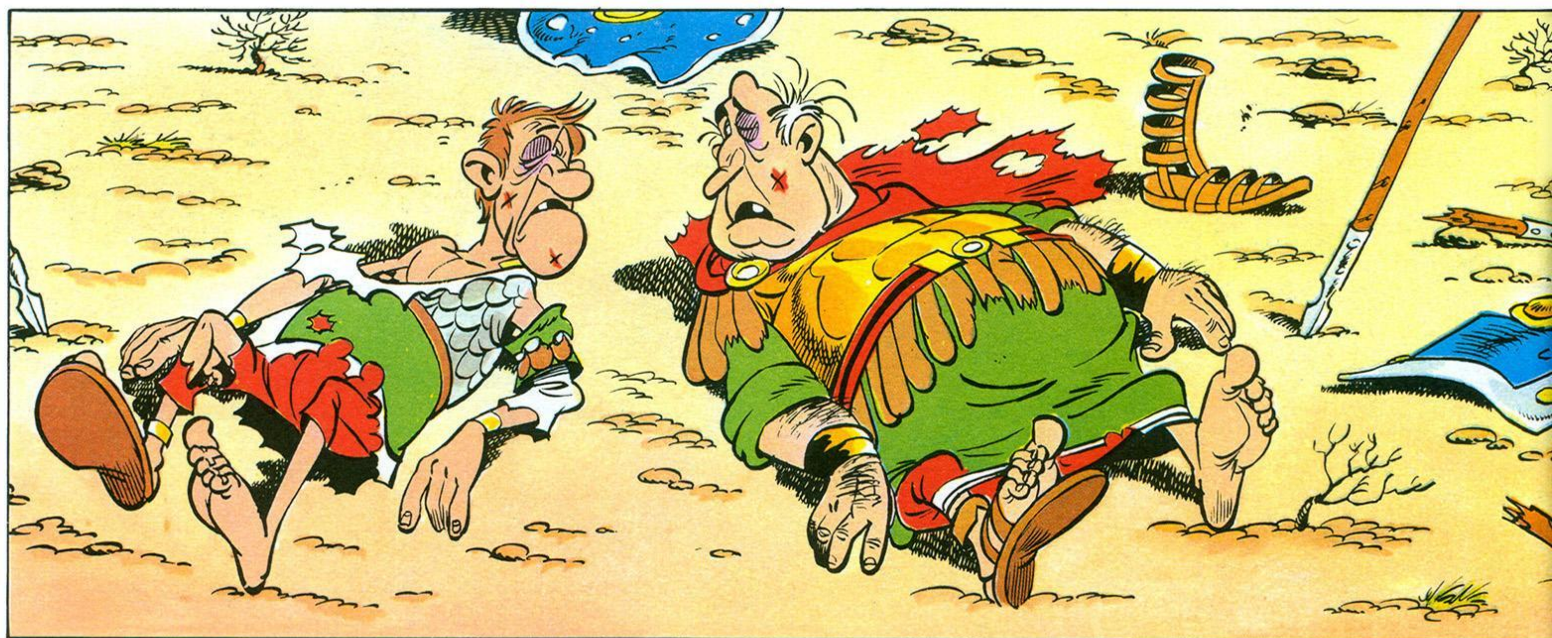




Ów magiczny eliksir ma właściwość czynienia niepokonanymi tych, którzy go piją, toteż Panoramiks od czasu do czasu raczy nim swych ziomków. Za wyjątkiem Obeliksa, jako że ten ostatni wpadł do kociołka, będąc dzieckiem, i działanie wywaru pozostaje u niego permanentne. Ta jawna niesprawiedliwość doprowadza naszego przyjaciela do wściekłości, bo nie akceptuje on utraty okazji do skosztowania czegoś, co pachnie tak smakowicie jak magiczny wywar. Ale gdy my tu kończymy prezentację, do wioski zbliża się kolumna Rzymian. Nawet najmniej spostrzegawczy obserwator bez trudu stwierdzi, że napastnicy nie przejawiają nadmiernego entuzjazmu…

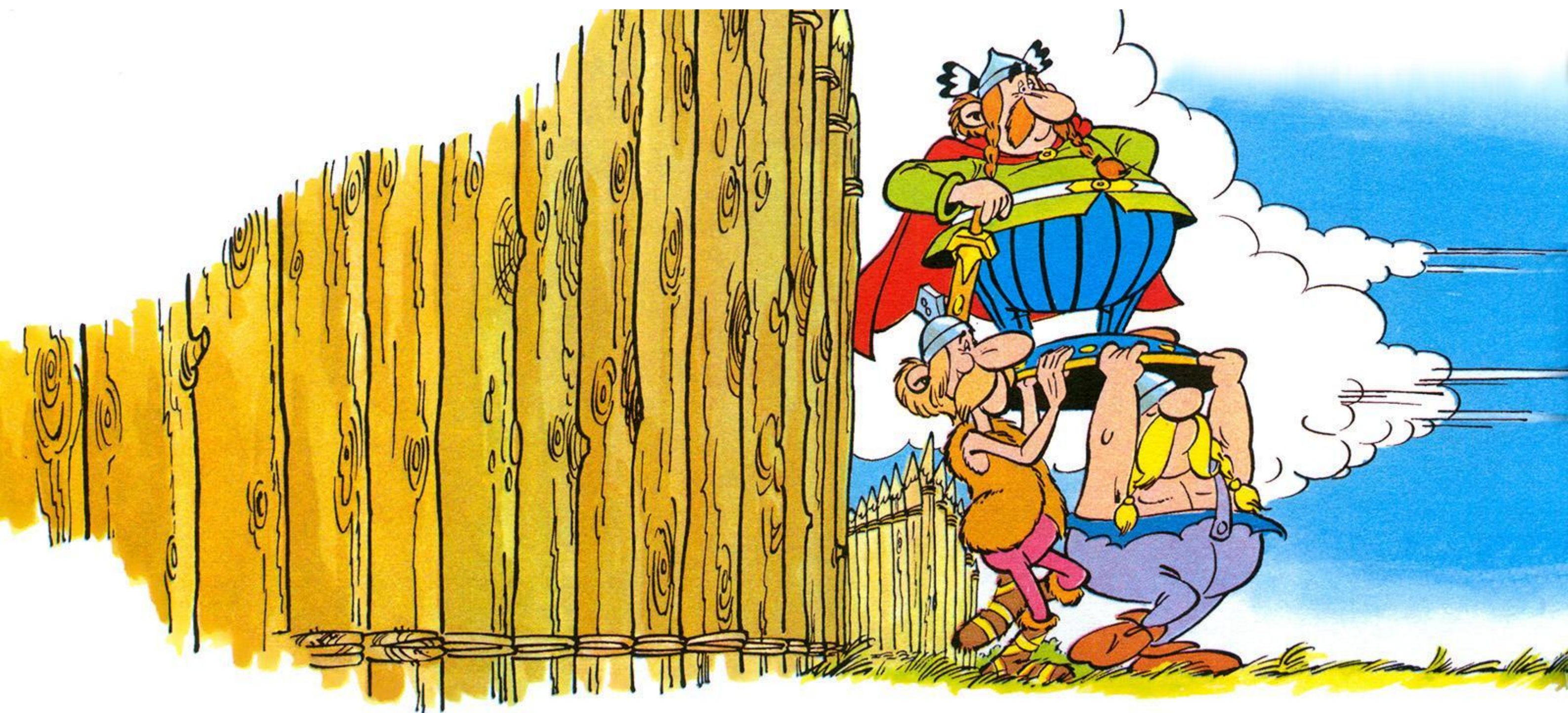
Poniżej scena typowa dla tamtego czasu i miejsca. Widzimy Obeliksa w ekstazie pędzącego ku Rzymianom z krzykiem: „Zostawcie ich mnie!” Tuż za nim biegną Asteriks i Asparanoiks oraz reszta mieszkańców wioski, u których chęć wymierzenia kilku ciosów napastnikom jest ewidentna. Bitwa była gwałtowna, lecz jak zwykle krótka, a niżej widzimy ostateczny jej wynik: pogięta broń, a Rzymianie wdzięcznie porozrzucani. Gdybyśmy do nich podeszli, zapewniam, że usłyszelibyśmy wymianę pełnych goryczy stwierdzeń w rodzaju: „Do licha! Kolejna porażka!”, „Ci goście nie są ludźmi!”, „Masz rację, zwykli śmiertelnicy nie zdołaliby się oprzeć rzymskiemu legionowi! To bogowie!”, „Nie można walczyć z bogami!”, „Jadę do Rzymu, by powiedzieć o tym Cezarowi!” Jak postanowione, tak zrobione. Centurion pakuje się i rusza do Rzymu. Tam spotyka tego wielkiego człowieka i jak przystało na dzielnego żołnierza, który nie zna trwogi, przedstawia swój raport. Nie da się ukryć, iż nie wzbudza on skrajnej radości dyktatora. Ta galijska wieś, jej mieszkańcy i ich magiczny wywar już dawno nieźle mu dopiekły. Toteż, nie zważając na okoliczności, Cezar natychmiast wzywa swoich głównych doradców.

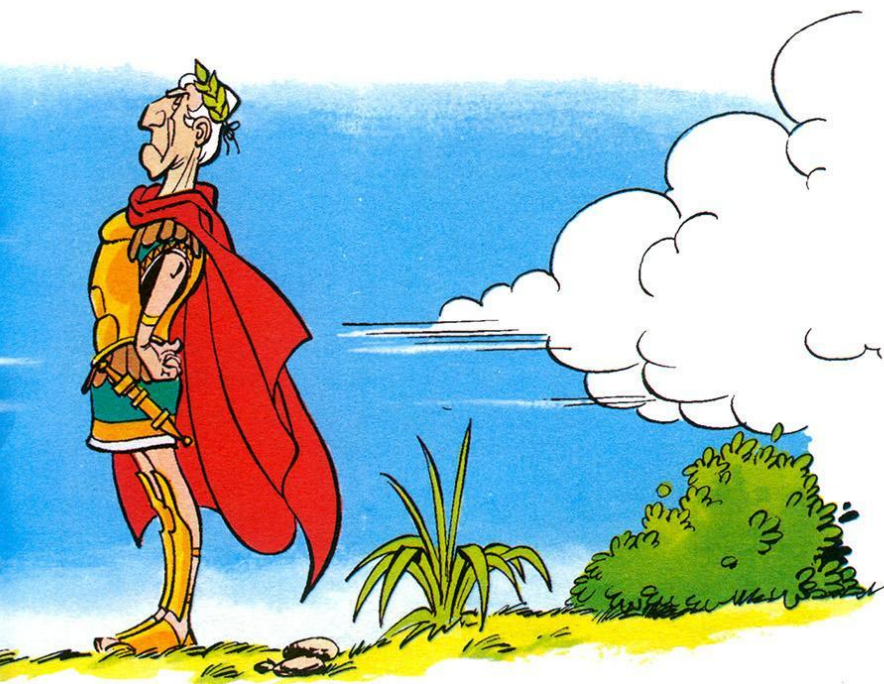






Pierwszy doradca, który zabiera głos, podsumowuje stan rzeczy: „O Cezarze, jeśli oni naprawdę są bogami, nasze położenie jest rozpaczliwe! Weźmy konkretny przykład: Herkules. Czy ktoś by pomyślał o pokonaniu Herkulesa?" Ocena sytuacji być może jest prawidłowa, lecz Cezar tego nie dostrzega i zaczyna ryczeć: „Udowodnię wam, że ci głupi Galowie są śmiertelni! Spotkam się z nimi i wyznaczę im kilka zadań, które mogliby wykonać tylko bogowie... Jeśli naprawdę są bogami i im się to uda, pochylę czoło... Ale jeśli to ludzie i tylko ludzie, poznają, co to gniew Cezara!"





I kilka chwil później... (tak się zawsze mówi w komiksach, ale – biorąc pod uwagę środki transportu w tamtych czasach – musiał upłynąć co najmniej miesiąc)... widzimy Cezara w trakcie rozmowy z Asparanoiksem przed bramą wiodącą do wioski. Dzięki naszemu magnetofonowi ukrytemu w amforze udało nam się uchwycić sedno tego, co zostało powiedziane owego poranka, a skutkiem czego miał być najwspanialszy zakład w czasach antycznych...

Cezar: Przychodzę ci złożyć pewną propozycję, Galu. Opór, jaki mi stawiasz, kładzie się cieniem na mej chwale! W Rzymie zaczynają drwić sobie ze mnie! Niektórzy powiadają, że jesteście bogami. Jeśli tak jest w istocie, tłumaczyłoby to waszą nadludzką siłę. Nie można walczyć z bogami. Jeśli zdołacie mi dowieść, że jesteście bogami, to przyznam się do porażki i złożę broń.

Asparanoiks: A niby jak, Julku, mielibyśmy dowieść, że moi kumple i ja jesteśmy bogami?

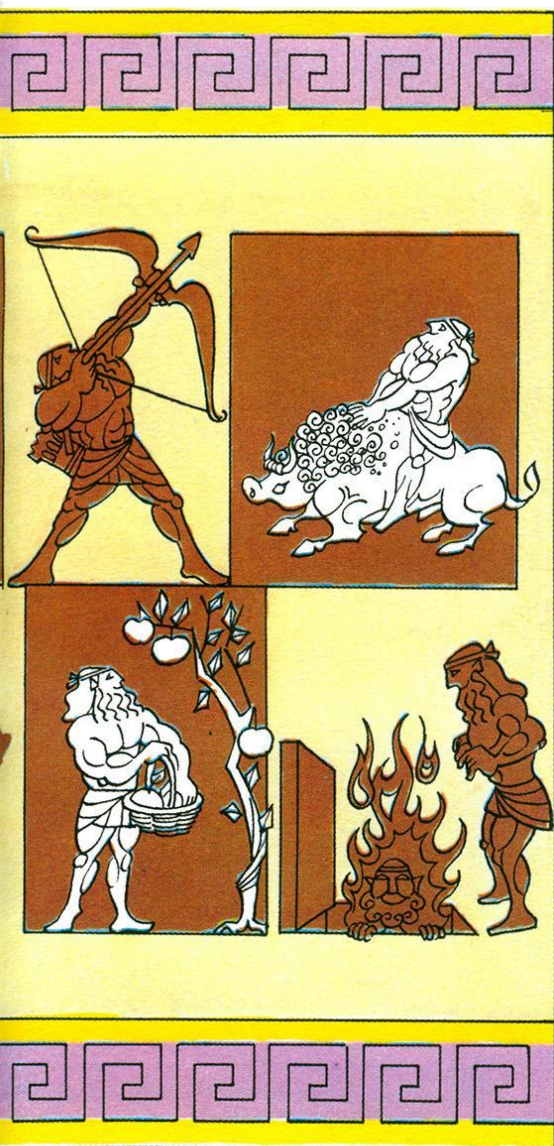
Cezar: Czy słyszałeś o Herkulesie?

Asparanoiks: O Herkulesie Minusie, sprzedawcy amfor?

Cezar: Nie! Nie! O bogu Herkulesie. Wykonał dwanaście prac, co dało mu wstęp na Olimp, a bogowie uznali go za swego...

Asparanoiks: Co to były za prace?

Aby lepiej odpowiedzieć na to pytanie, Cezar wyciąga pergamin (którego reprodukcja zajmuje środek tych dwóch stron) i próbuje udzielić kilku wyjaśnień Asparanoiksowi.



Cezar: Otóż Herkules... Poskromił lwa nemejskiego, zabił Hydrę lernejską, wziął żywcem dzika erymantejskiego, doścignął łanię kyrenejską o racicach z mosiądzu, wystrzelał z łuku ptaki stymfalijskie, ujarzmił byka z Krety nasłanego na króla Minosa przez Neptuna, zabił Diomedesa, króla Tracji, pokonał Amazonki, oczyścił stajnie Augiasza, zabił Geriona, wykradł złote jabłka z ogrodu Hesperyd i uwolnił Tezeusza z piekieł...

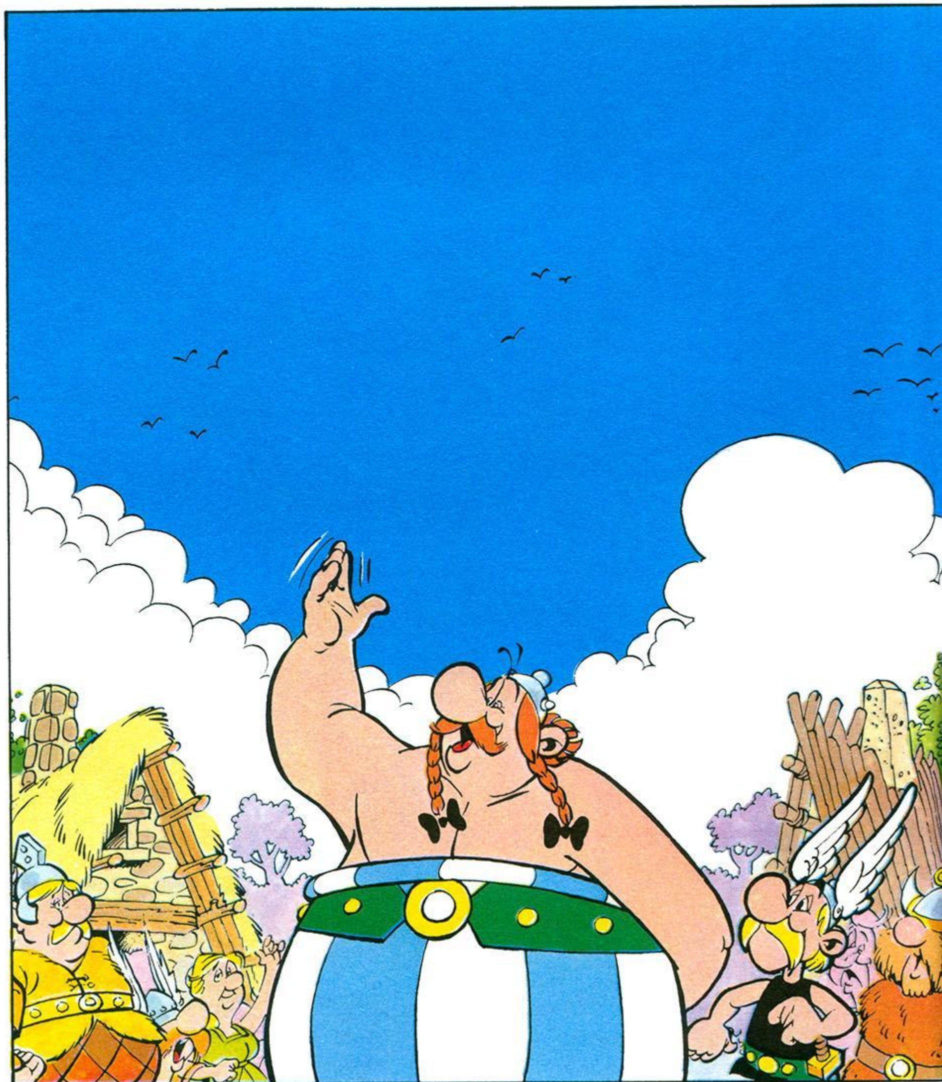
Obeliks, który do tej pory milczał, pyta: „No dobra, a ta druga praca?" Podczas gdy Cezar dochodzi do siebie, Asparanoiks zaczyna zadawanie pytań Rzymianinowi. „Zatem, żeby udowodnić, że jesteśmy bogami, każesz nam zrobić wszystkie te bzdury?"
Cezar: Niekoniecznie... To już jest trochę staroświeckie... Z pomocą moich doradców przygotowałem dla was nową serię testów... Jeśli odmówisz, to będzie dowód, że jesteście po prostu zbieraniną szalonych głupców!
Dotknięci do żywego Galowie krzyczą: „Nie! Nie jesteśmy żadną zbieraniną!" – i podejmują wyzwanie. Wówczas Cezar przedstawia im Gajusza Pupusa, który będzie arbitrem oceniającym wykonanie zadań. Po niezwykle godnym „Ave!" i swojskim „Siema..." spotkanie na szczycie dobiega końca, Juliusz Cezar wraca do Rzymu, a nasi przyjaciele udają się do chaty wodza, by odbyć naradę. Asparanoiks zdążył już rzucić okiem na zwój z listą prac i nieco stracił rezon.
„No, z tymi zadaniami to nas Julek wpuścił w maliny!"
„Zawsze wam powtarzałem – wtrąca się Panoramiks – najpierw się zapalacie, a dopiero potem myślicie..."
„Przecież nie mogliśmy nie zareagować, kiedy nazywano nas zbieraniną?!"
„Nie, Obeliksie, nie... ale jednak..."
W tym momencie, udowadniając, że jest prawdziwym przywódcą, Asparanoiks podejmuje właściwą decyzję:
„Asteriksie, ty jesteś najsprytniejszy z nas wszystkich, a Obeliks ma najwięcej siły... Wyznaczam was do wykonania tych zadań. Spotkamy się w Rzymie, aby przyjąć hołd Cezara!"

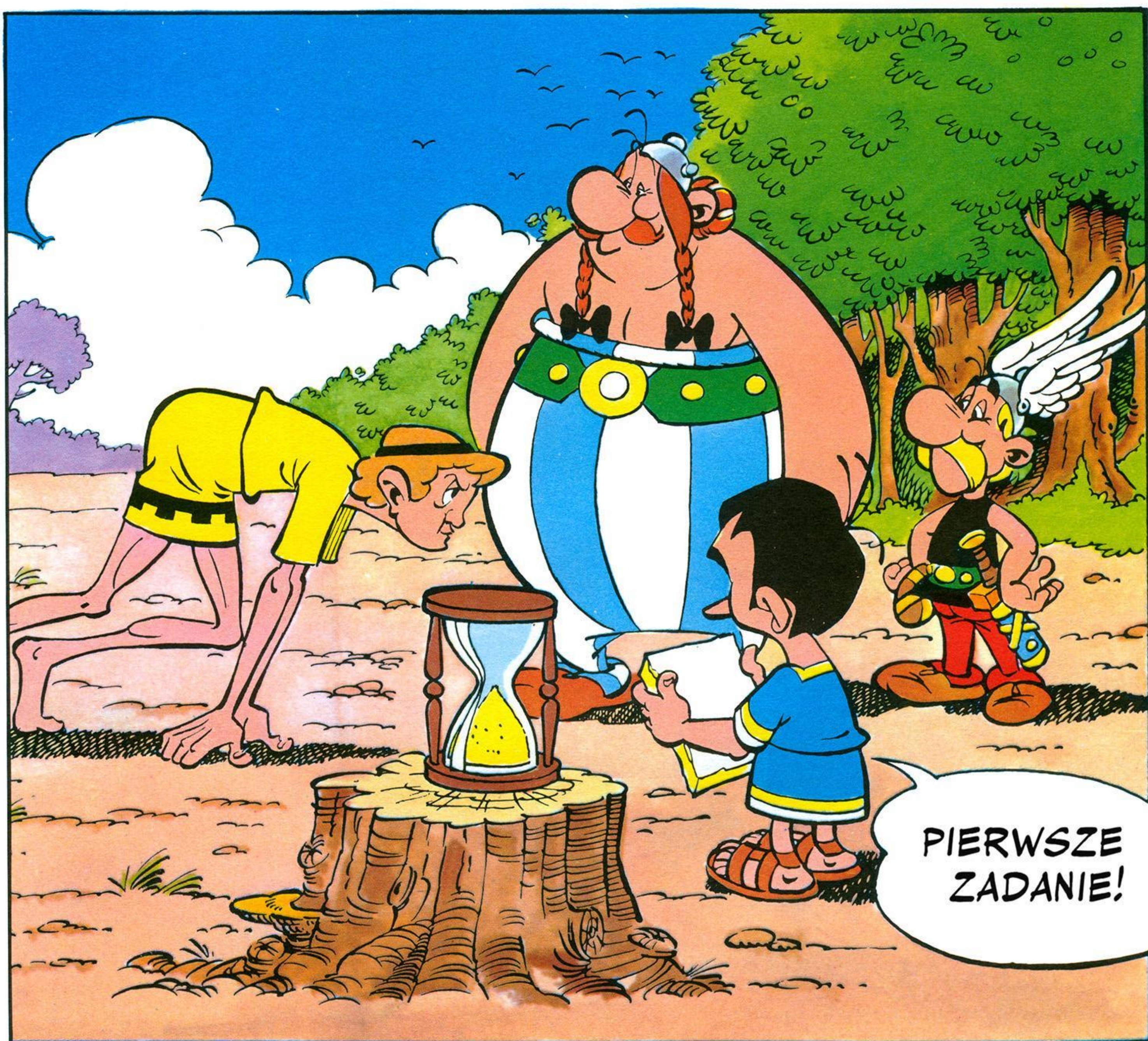




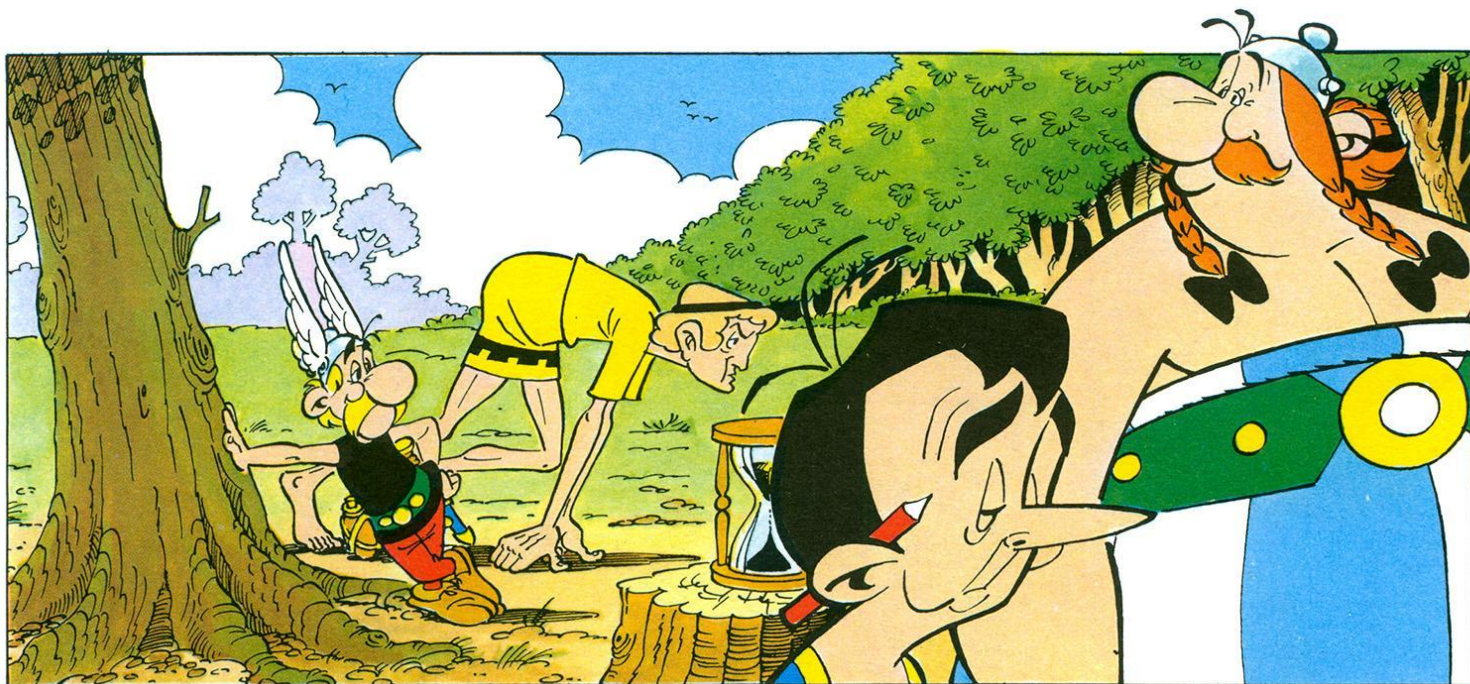


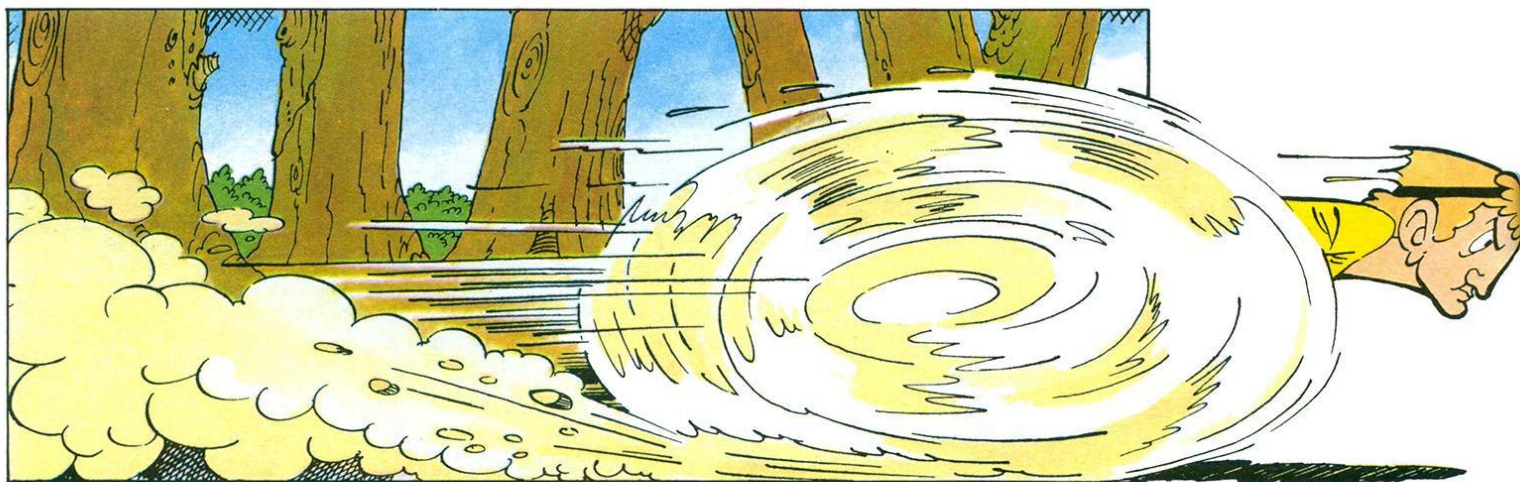
Druid Panoramiks, którego entuzjazm i optymizm przyjaciół jeszcze nieco martwią, przekazuje Asteriksowi manierkę pełną magicznego wywaru. Potem następuje piękna scena (męska, a zarazem wzruszająca), w której widzimy obu bohaterów zmierzających do wyjścia z wioski pośród aplauzu ludności. Obeliks jednak zdaje się czuć nieswojo. Wygląda, jakby szukał kogoś w tłumie.
Obeliks: Zauważyłeś, Asteriksie?
Asteriks: Cóż takiego?
Obeliks: Nie dziwi cię, że nasz bard Kakofoniks nie zechciał nam czegoś zaśpiewać?...
Faktycznie Kakofoniks zamierzał zaintonować coś bohaterom na pożegnanie, ale niestety, wielkich rozmiarów pięść stanęła na drodze pomiędzy pragnieniem, a jego realizacją. W tym momencie opowieści narrator zachęca Was, byście wyobrazili sobie tę scenę – której nie udało się zobaczyć w porę – kiedy to widzimy artystę z lirą na szyi, ogłuszonego w jakimś kącie przez ziomka, nieuleczalnie alergicznie reagującego na „dobrą galijską piosenkę”...





Ale oto nadchodzi Pupus z nieodmiennie impulsywnym wejrzeniem. Rozwija rulon, na którym została spisana lista zadań, po czym grobowym głosem oznajmia:
„Zatem zapraszam na pierwszy test" i prowadzi naszych przyjaciół do lasu.
Czeka tam już na nich jakiś dziwny osobnik. To Grek stojący nieruchomo w blokach w pozycji startowej. „Oto przybyły z Maratonu Merynos – wyjaśnia Pupus. Pokonał wszystkich na igrzyskach w Olimpii. Jest szybszy od konia, szybszy niż wiatr wiejący podczas wichury. Jeden z was będzie musiał go pokonać w wyścigu".
„Idź ty, Asteriksie. Jesteś szybszy ode mnie, obiektywnie przyznaje Obeliks. Jesteś szybszy od konia wiejącego podczas wichury..."





Po tych mocnych słowach Obeliks i Pupus oddalają się. „Będziemy czekać po drugiej stronie lasu na linii mety. Wystartujecie, kiedy przesypie się piasek w klepsydrze”.

Asteriks pozostaje sam na sam z maratończykiem Merynosem, trwającym nieruchomo w pozycji startowej. Czekając, aż piasek przesypie się w klepsydrze i da tym samym sygnał do startu, Asteriks próbuje nawiązać rozmowę ze swoim przeciwnikiem.

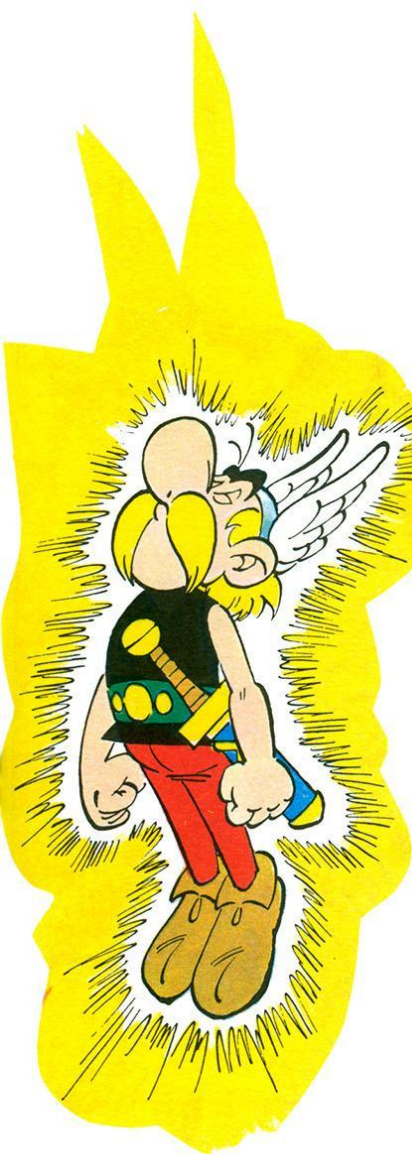
„A więc jesteś mistrzem olimpijskim?... To ciekawe. My także robimy sobie wyścigi w naszej wiosce. Ale, oczywiście, ponieważ wszyscy piją magiczny wywar, nie jest to zbyt ciekawe... Czy słuchasz, co mówię?... Nie... No, trudno... Powiedziałem, że to niezbyt ciekawe, bo wszyscy razem wpadają na metę, a o zwycięstwie decyduje losowanie. Ale ja nie muszę pić magicznego wywaru, żeby biegać, zawsze byłem bardzo dobry w sprincie i... Hej! Dokąd to? No, zaczekaj na mnie!!!”

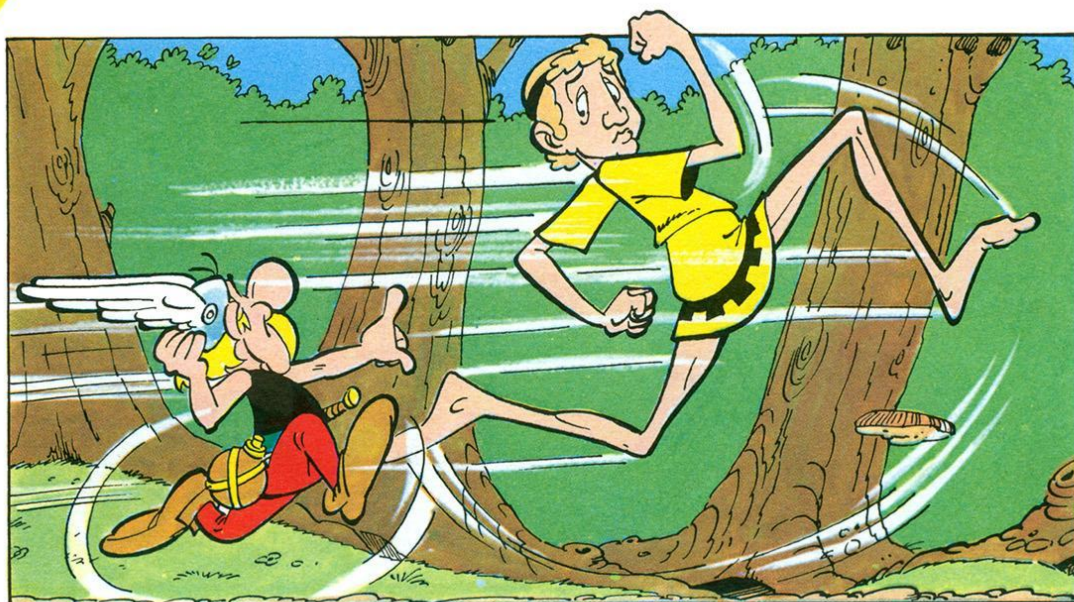
Merynos zupełnie nie słucha. Piasek właśnie się przesypał, więc biegacz wystartował. Niczym prawdziwy bolid! Aż potargał pióra obserwującym go ptakom.

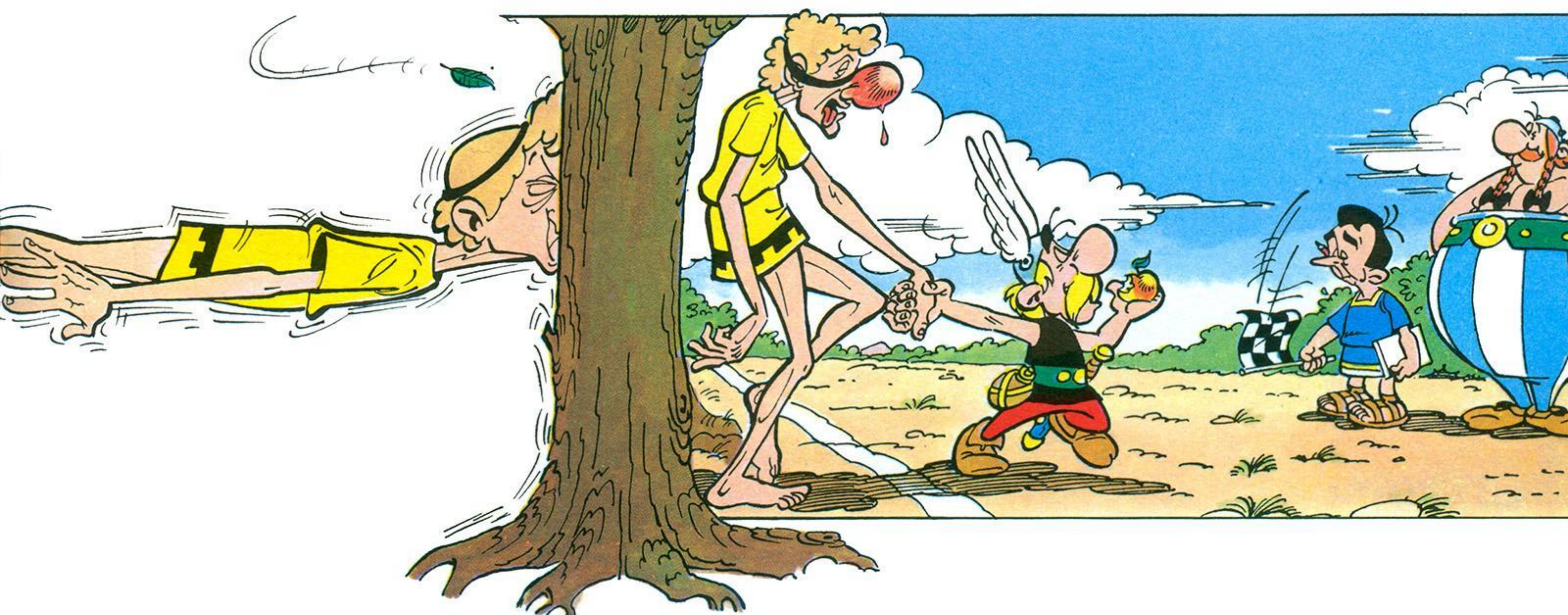
Wtedy Asteriks wyciąga swój bukłaczek z magicznym wywarem. Wychyla łyk...



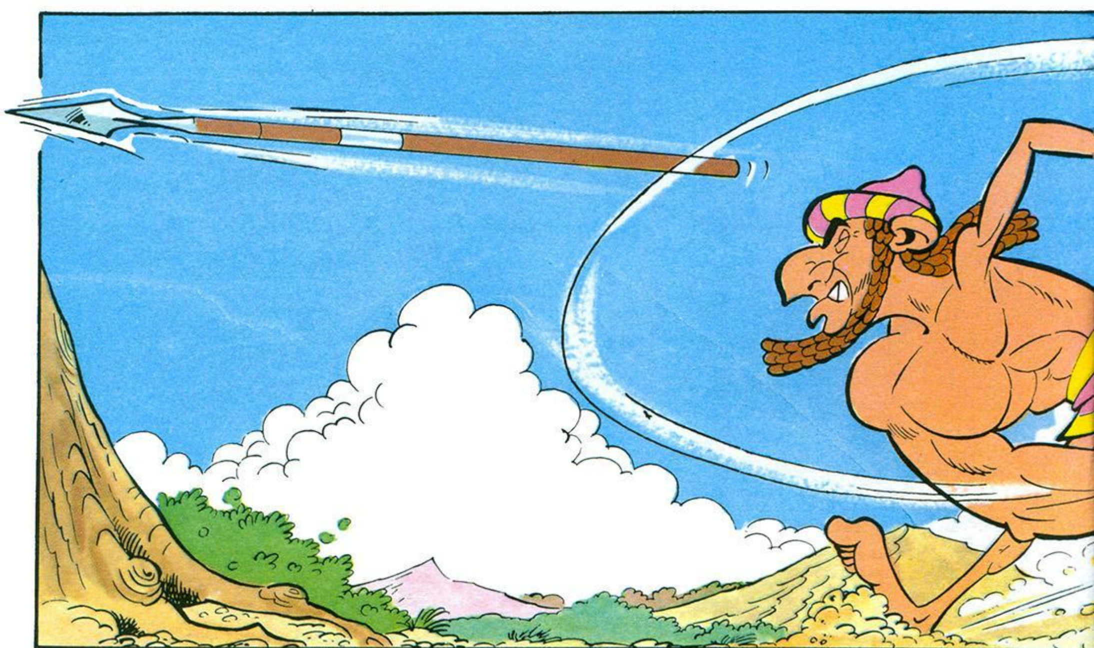
...a efekt tego widać na środku strony. Niezły efekt, prawda? W każdym razie pod największym wrażeniem jest Merynos, który, prując powietrze jak kartacz, słyszy niespodziewanie tuż za swoimi plecami głos Asteriksa: „No, mój stary, brawo za ten start! Prawie mnie zaskoczyłeś. To prawda, kiedy tak sobie gawędziliśmy, nie patrzyłem na klepsydrę, więc..." Słysząc to, Merynos przyśpiesza. Rozlega się podwójna detonacja. Merynos pokonał barierę dźwięku. A Asteriks? Cóż, Asteriks znika na chwilę, po czym widzimy, jak zrównuje się z Merynosem, który kompletnie się pogubił. „Trochę się spóźniłem – niemal przeprasza nasz przyjaciel. Zebrałem kilka grzybków... Lubię też zbierać kwiaty..." Niemal w tej samej chwili słyszymy niezwykle gwałtowne „Łups!!!" Merynos właśnie zderzył się z drzewem. Jego nos staje się ogromny. Niczym kartofel. Po drugiej stronie lasu Pupus macha chorągiewką, a Asteriks, bardzo w stylu fair play, podtrzymując za ramię Merynosa, przecina linię mety jako zwycięzca. „To zabawne, komentuje Obeliks, wyścig poprawił profil Merynosa. Teraz ma prawdziwy galijski nos..." Flegmatyczny jak zawsze Pupus stawia ptaszka na liście zadań: „Pierwsze zadanie zaliczone. Przejdźmy do następnego..."








WASZE DRUGIE ZADANIE! RZUCIĆ OSZCZEPEM DALEJ NIŻ PERS KERMES.

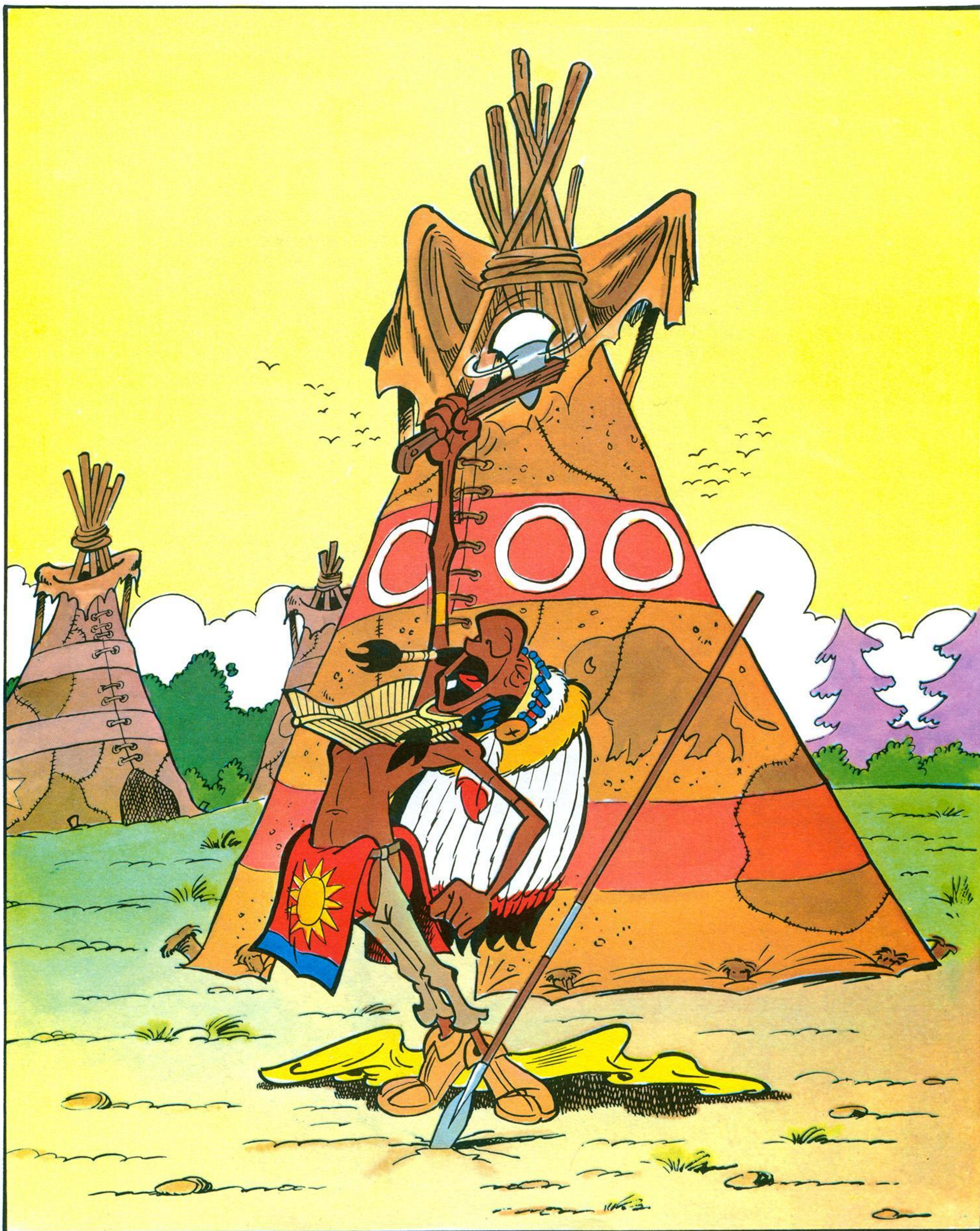


Opuściwszy Merynosa, który teraz dałby się zdublować nawet żółwiowi, Pupus, Asteriks i Obeliks dotarli do człowieka czekającego na łące. Prawdę mówiąc, dość ciekawa to postać. Nosi czepek i demonstruje ufryzowaną brodę, ale najbardziej zadziwiające jest to, że jego prawe ramię i bark są znacznie (znacznie!) silniej rozwinięte niż lewe. Obok niego widać dwie włócznie wbite w ziemię. Swym wyraźnym, precyzyjnym i obojętnym głosem Pupus dokonuje prezentacji: „Oto Pers Kermes. Jest najwspanialszym oszczepnikiem, jakiego kiedykolwiek nosiła ziemia. Waszym drugim zadaniem będzie rzucenie oszczepem dalej od niego". Na dany przez Pupusa znak Kermes bierze oszczep. Nawet nie rzucił okiem na naszych dwóch przyjaciół. Za to Obeliks nie może oderwać wzroku od prawego barku i ramienia przeciwnika. „Czy podobają ci się, Asteriksie, takie grube ramię i bark?... Mnie się nie podoba. Lepiej być takim jak ja, dobrze rozwiniętym w każdym kierunku... Tak jest bardziej harmonijnie..." W trakcie monologu Obeliksa Kermes wziął rozpęd i jednym, niezwykle silnym gestem rzucił swój oszczep. Asteriks i Obeliks próbują śledzić lot włóczni, ale ta szybko znikła w przestworzach. Zadowolony Kermes wybucha śmiechem. Wysoko w górze oszczep kontynuuje swój lot. Nim zwolni, przelatuje nad morzami i nieznanymi jeszcze lądami. Wreszcie opada. Ajaj! Ktoś tam siedzi na dole. Jakaś dziwna istota zresztą, z głową pokrytą piórami, drzemie sobie przed domem. Rozlega się przeraźliwy gwizd i... włócznia wbija się w ziemię tuż przed nią.



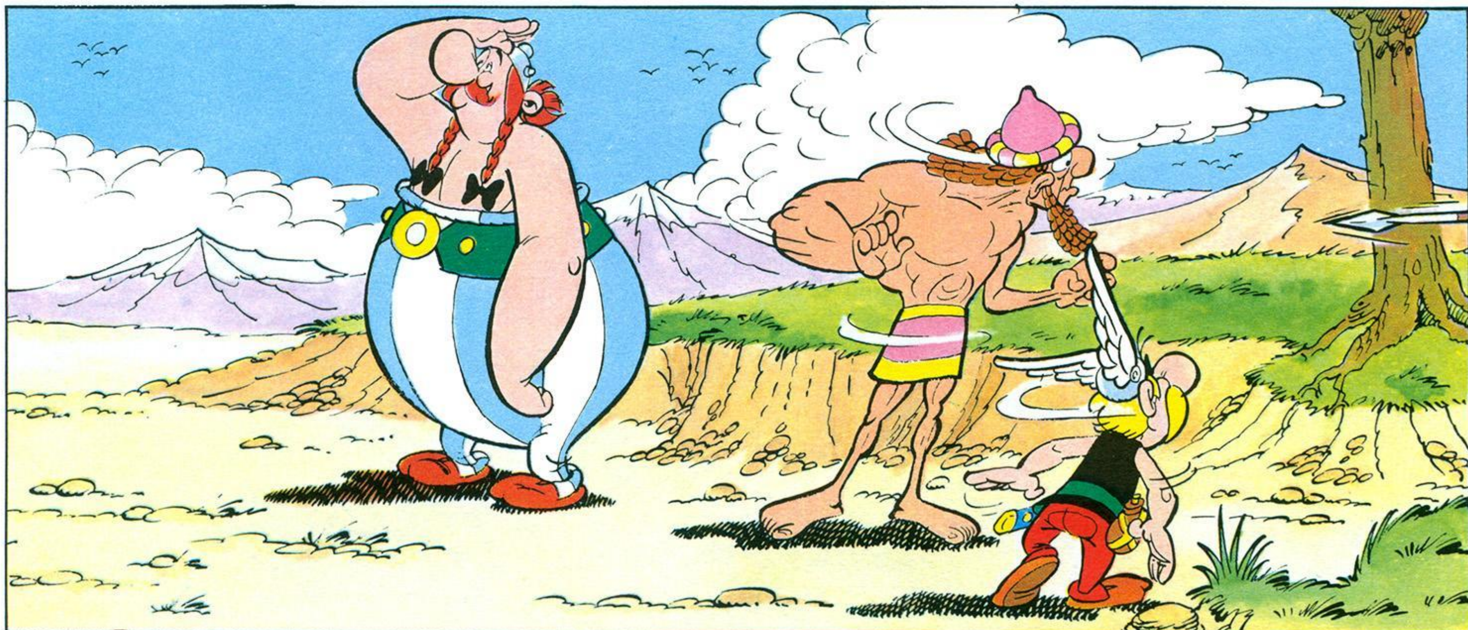




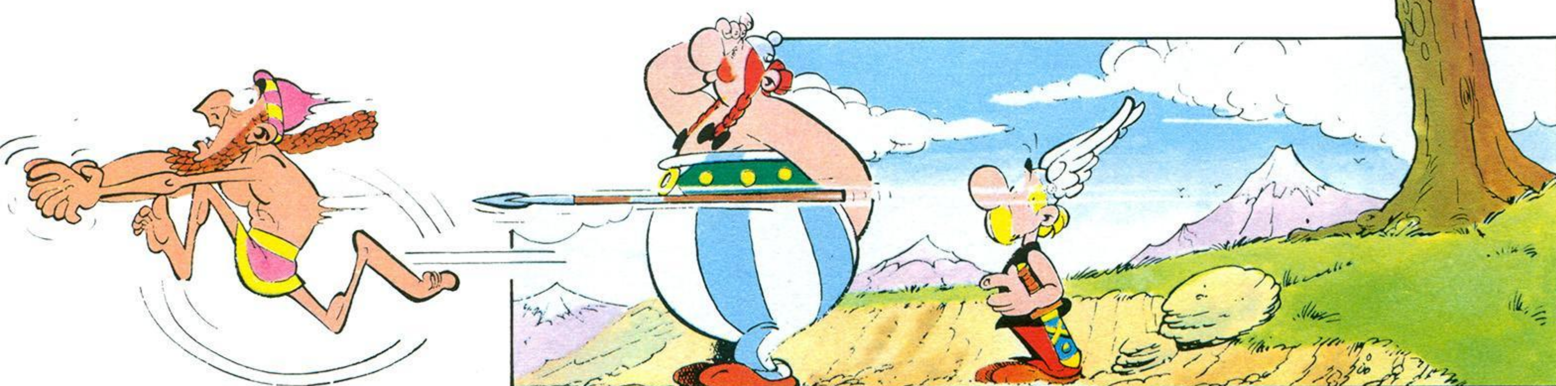


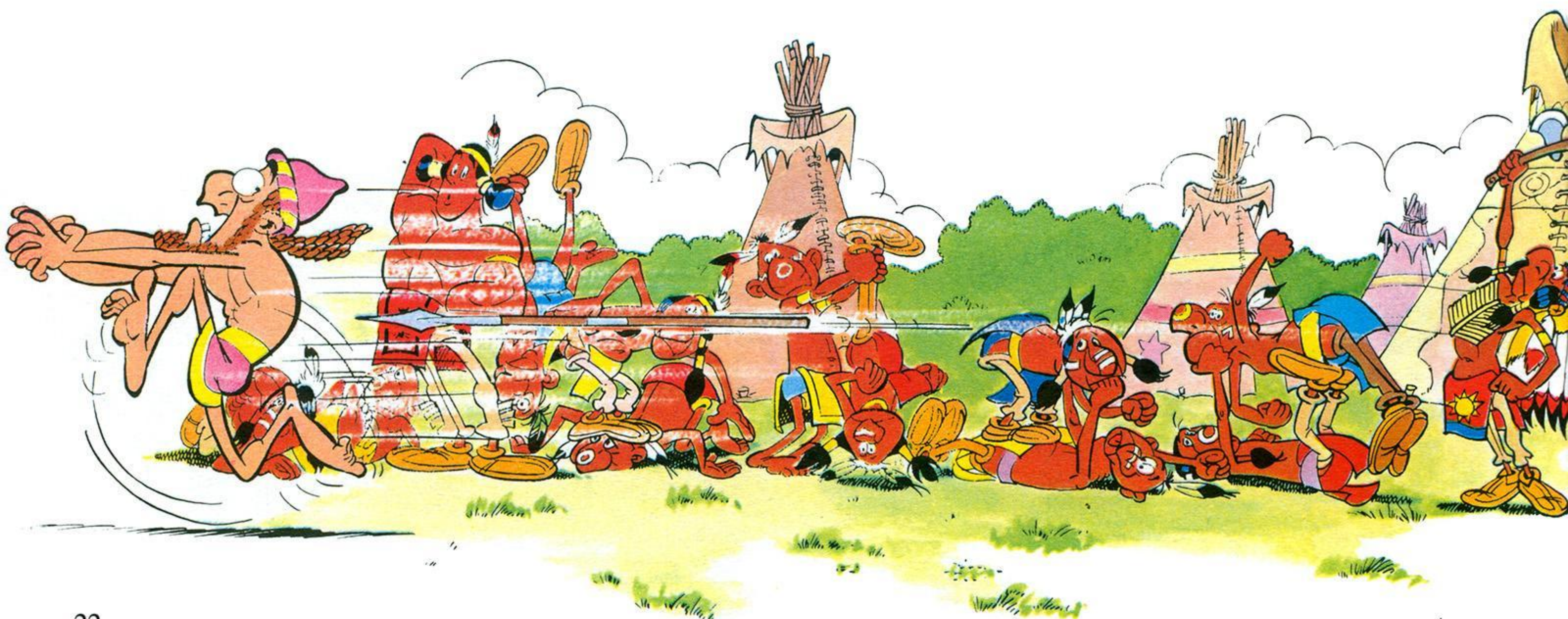


Dziwna istota natychmiast zrywa się na równe nogi i, wymachując siekierą, zaczyna krzyczeć: „Wojna! Wróg wypowiada nam wojnę!” (W rzeczywistości topór nazywa się tomahawk, dom – tipi, a dziwna istota to po prostu Indianin; Krzysztof Kolumb później wyjaśni nam to wszystko). Pers Kermes, pewny siebie i swojego zwycięstwa, podaje drugi oszczep naszym przyjaciołom.
– Pozwól mi spróbować, Asteriksie!
– Jak chcesz, Obeliksie. Ale rzuć mocno. Jak najmocniej!
– Zobaczysz!
Pod ironicznym spojrzeniem Kermesa, który najwyraźniej uważa rozpęd Gala za niewystarczający, Obeliks rzuca oszczepem. Upływa chwila. Oszczep znika w chmurach. Asteriks, Obeliks i Kermes, stojąc obok siebie, starają się śledzić go wzrokiem. Asteriks nagle odwraca się i krzyczy: „Uwaga!” Kermes też się ogląda i... Wydaje okrzyk przerażenia. Oszczep, rzucony przez Obeliksa, obleciał Ziemię dookoła, a teraz zbliża się do Kermesa. Ów zaczyna uciekać, ale oszczep (choć na to nie wyglądało) został rzucony przez Obeliksa z taką siłą, że Kermes będzie musiał długo biec, by go uniknąć. Bardzo długo.



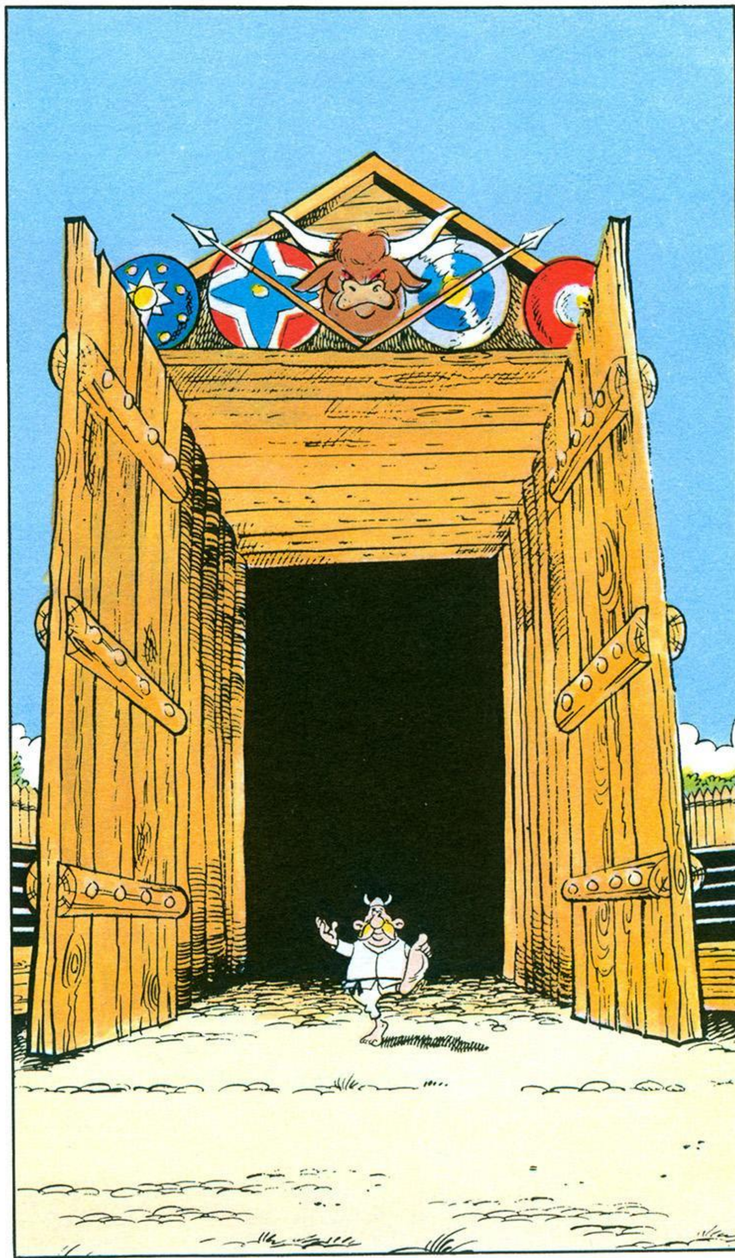
Tak długo, że podczas pościgu obaj „podróżni" w końcu docierają do obozu, gdzie Indianie – wzburzeni przybyciem pierwszego oszczepu – tłuką się bez miłosierdzia. Indianie (wśród których z radością możemy rozpoznać naszego starego znajomego Umpa-pę) na chwilę przerywają walkę, by popatrzeć na Kermesa uciekającego przed oszczepem. Tymczasem Pupus zaprasza naszych przyjaciół do kolejnego zadania.

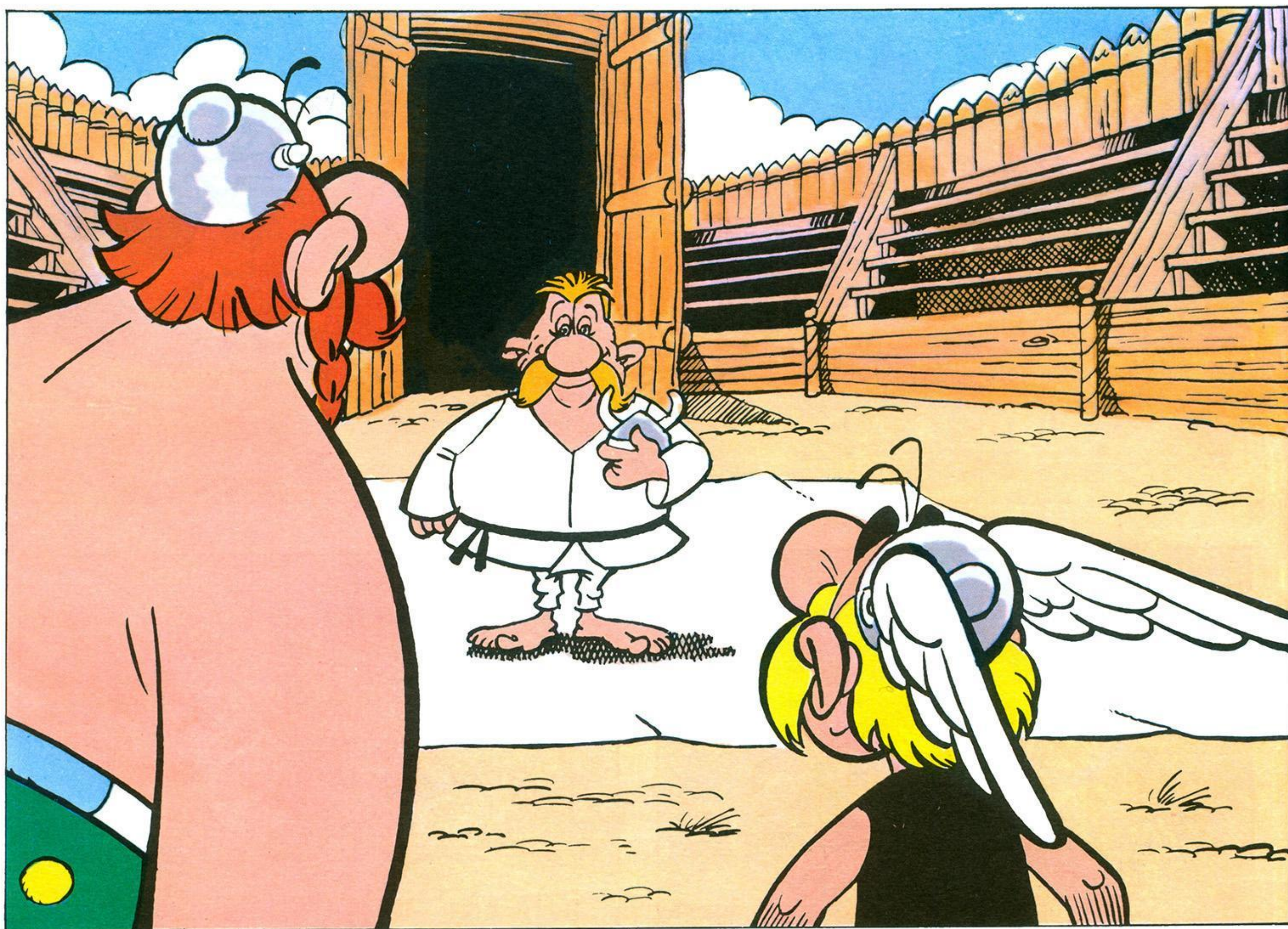




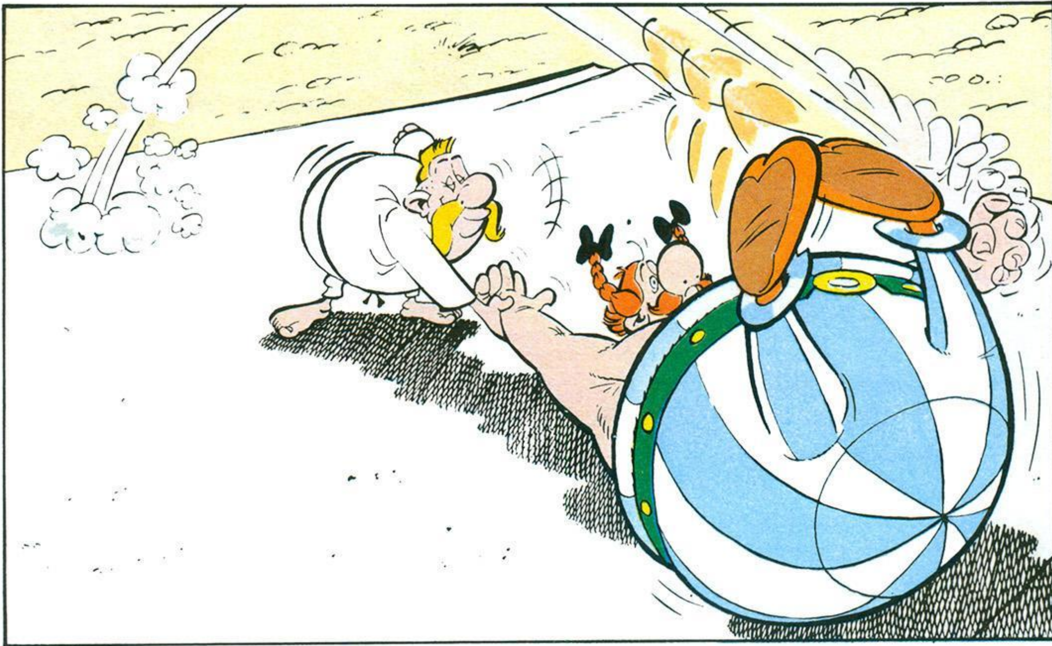

STAWICIE CZOŁA CYLINDRYKOWI Z GERMANII. ŻADEN WOJOWNIK, ŻADEN GLADIATOR NIGDY NIE ZDOŁAŁ GO POKONAĆ.

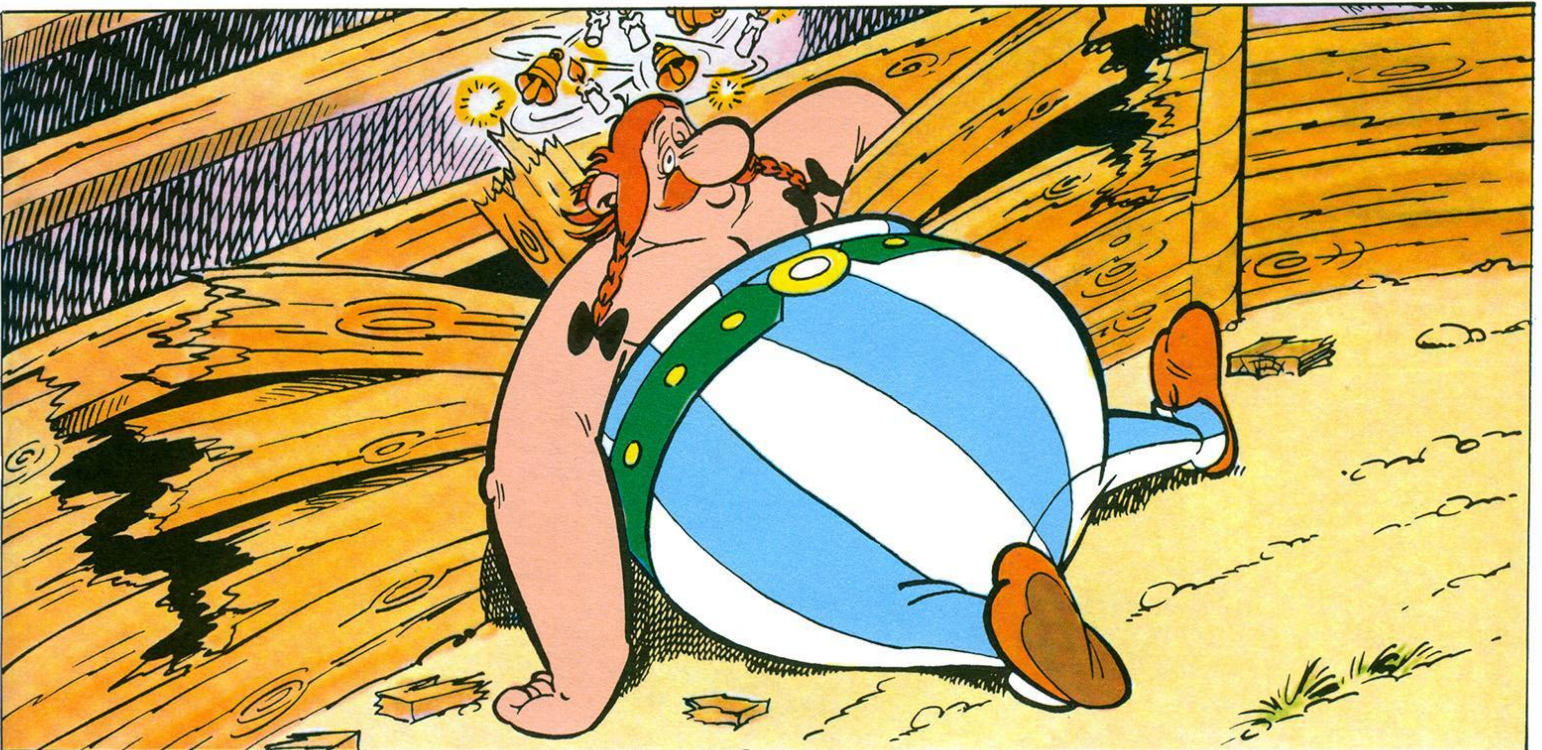


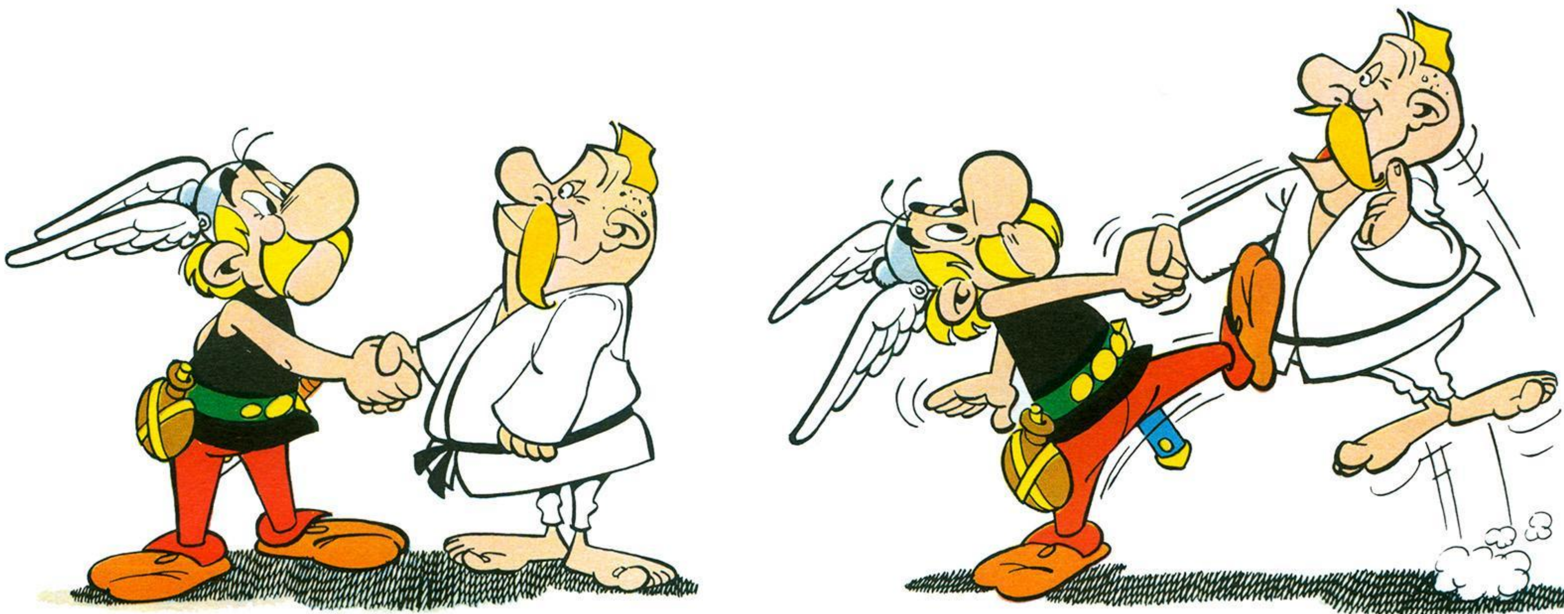




Nasi bohaterowie znajdują się na stadionie. Pokazując im ogromną bramę w głębi, Pupus wyjaśnia: „Zmierzycie się teraz z Cylindrykiem z Germanii. Wejdzie przez te drzwi".
– Widziałeś, Obeliksie, rozmiary tych wrót? To musi być kawał chłopa ten Cylindryk z Germanii!
– Ba! Im są więksi, tym bardziej ich kocham!
Ale już rozbrzmiewa gong i masywne skrzydła wrót zaczynają się rozchylać... Niespodzianka! Oto na arenę wkracza jowialny człowieczek ubrany w judogę, a jego krągły brzuszek podtrzymuje czarny pas.
– To jest Cylindryk z Germanii?! – woła Asteriks.
– Zostaw go mnie, Asteriksie. Szybko się uwinę i przejdziemy do kolejnego zadania.
– Dobrze, ale uważaj... W tym musi być jakiś kruczek... Ubrany jest jakoś dziwnie...
– E tam! Nie szata zdobi druida... Zobaczysz!
I Obeliks zdecydowanym krokiem idzie ku macie rozłożonej w centrum stadionu. Germanin, nadal jowialny, skłania się przed nim.
– Ach! Gruba pan pierfsza!
– Nie jestem gruba!!!
Wściekły Obeliks skacze do przodu. Jednym gestem Germanin chwyta go za rękę i podnosi. Potem, nie puszczając, przerzuca go nad głową, a następnie trzepie matę jego wielkim cielskiem.







Wówczas podchodzi Asteriks i zagaja do Cylindryka, który cały czas w pięknym stylu tłucze Obeliksem o matę.

Asteriks (z podziwem): Hej, cóż za wspaniała walka. Nigdy wcześniej nie widziałem czegoś takiego.

Cylindryk (zadowolony, ale skromny): Ach, ja! Nauszylem sie teko f szasie podrószy. Fspanialej podrószy, barso, barso daleko. Kcesz sprópowasz?

Asteriks (z entuzjazmem i zachłannością w głosie): O tak!

Podczas gdy Obeliks ostatecznie wytacza się poza matę, Asteriks oraz Cylindryk stają twarzą w twarz i Germanin rozpoczyna kurs:

– To barso prosta sprafa! Fykoszystywasz sila pszesifnika, szepy go pokonasz. Im pszesifnik silniejsza, tym lepiej to siała. Barso prosta, barso prosta...

– Mówisz tak, bo jesteś bardzo silny.

– Nein! Nein! Szapefniam. Szarasz sam szprópujesz. Ja atakuje, ty lapiesz mnie sa ręka i fykoszystywasz moja samach...

Następnie Cylindryk rusza na Asteriksa, który, chwytając Germanina za ramię, dla odmiany trzepie nim matę.

– Tak?

– Ja! Ja! Barso topsze! Topsze srosumial! Silnej! Szypsiej!

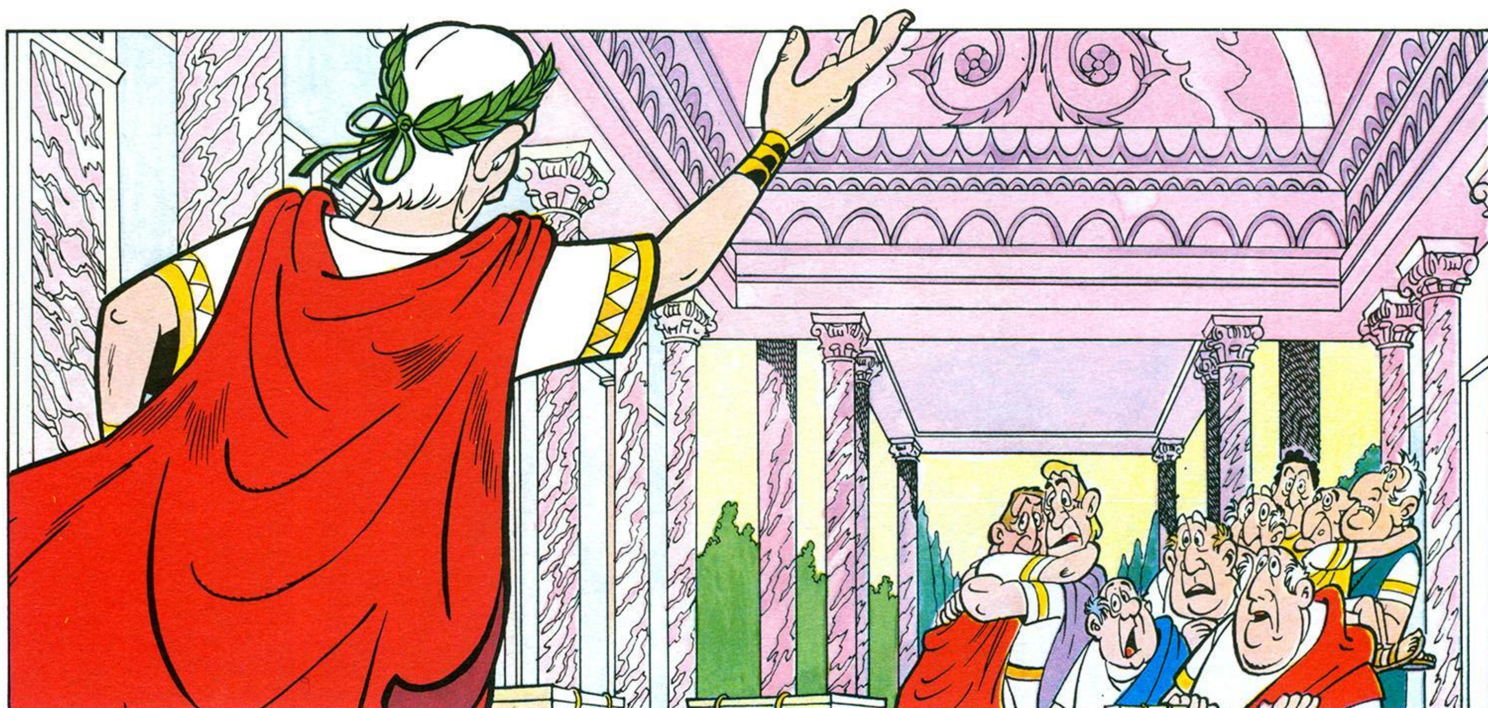
A Asteriks, jak na grzecznego ucznia przystało, wykonuje polecenia na oczach oszołomionego Obeliksa, który, choć nie w pełni odzyskał spokój ducha, kontempluje scenę z zainteresowaniem.



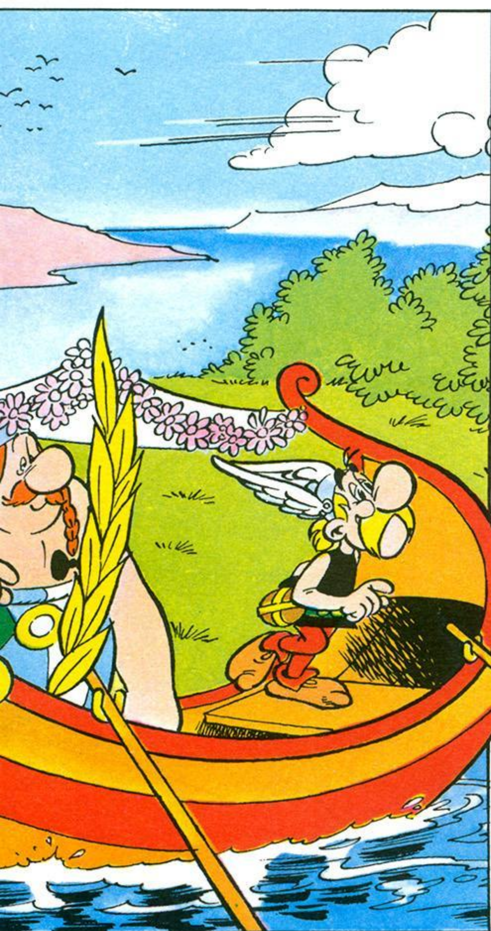




– Topsze! Teras rosplaszszasz mnie na masie i koszysztajons, sze jestem oszolomiony, hopsasz mi na plesy! Tak! Szfietnie! Barso, barso topsze! Ja! A teras, hopsasz mi na pszuch!
– Tak?
– Ja! Barso topsze! Teras tzap mnie sa ręka, o tak, ja! Und sa noga tesz... Topsze! Topsze! I, jak wisisz, nie moge sie ruszasz... Wy...
W tym momencie Cylindryk z Germanii urywa. Już wcale nie jest jowialny. Właśnie uświadomił sobie, że został wykiwany i słabym głosem stwierdza: „Wy... wygralesz!"
W tej samej chwili siedzący na widowni Pupus niewzruszenie skreśla kolejne zadanie z listy. Za to w Rzymie atmosfera wcale nie jest niefsruszona (przepraszam, niewzruszona), bo Cezar właśnie dowiedział się o wynikach pierwszych zadań.
– To niczego nie dowodzi. Do dziś to były tylko drobiazgi, ale teraz... Teraz... Będą musieli stawić czoła kapłankom na Wyspie Rozkoszy!!!
Lepiej odsuńmy się nieco, bo w tej chwili Cezar wybuchnął zdecydowanie histerycznym śmiechem. Zresztą nie tylko my mamy ten odruch – rzućcie okiem na drugi koniec stołu i na miny nieszczęsnych doradców!







Choć Cezar nie przestaje się śmiać, zostawiamy go, by obserwować już Asteriksa, Obeliksa i Pupusa nad jeziorem, na środku którego widać małą wyspę. Wskazując na wodę, Pupus wyjaśnia: „Waszym zadaniem jest przepłynięcie jeziora. Będę czekał na drugim brzegu. Moim zdaniem (pierwszy raz mówi coś od siebie!) nie ma możliwości, żeby się wam udało. Łódź jest tam. Sługa uniżony".

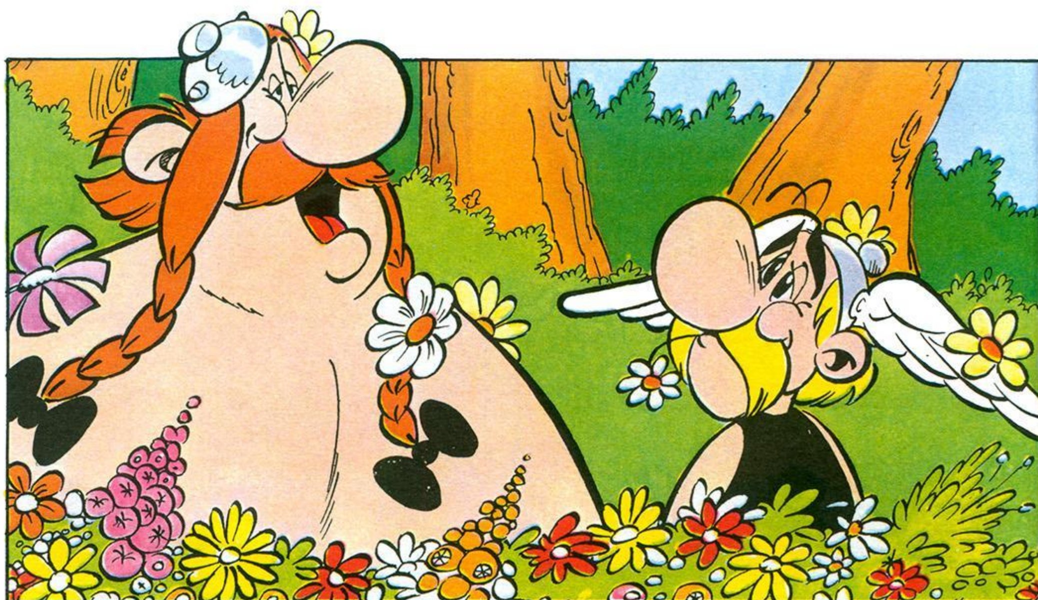
I Pupus odchodzi, pozostawiając obu przyjaciół, którzy wkrótce wsiadają do łodzi i zaczynają wiosłować.

– Powiedz, Asteriksie, czy to zadanie to jakiś żart? Przecież zaraz będziemy po drugiej stronie.

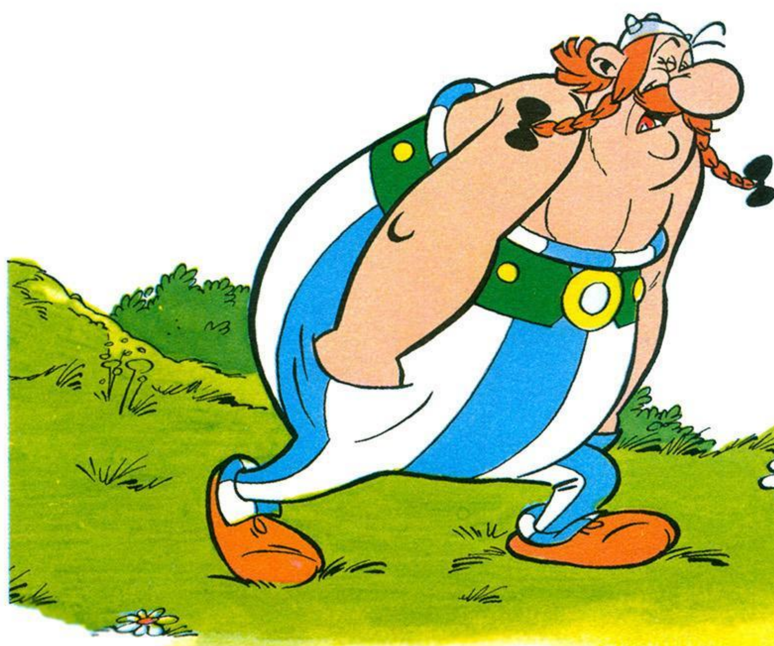
– Bądźmy ostrożni, Obeliksie... Nigdy nie wiadomo.

Nagle niezwykle melodyjny głos przerywa paplaninę dwóch Galów. Pienia dochodzą z małej wysepki na środku jeziora. Bez słowa i z koordynacją, która wzbudziłaby podziw galerników Ludwika XIII, nasi dwaj przyjaciele zaczynają wiosłować z niewiarygodną prędkością. Po przybiciu (bardzo głośnym!) do brzegu zostają powitani przez grupę młodych, zachwycających kobiet. Krajobraz wyspy jest równie uroczy: wszędzie mnóstwo kwiatów, muzykujących zwierząt i motyli latających w rytm tej muzyki. Jedna z dziewcząt (tonem, który od tamtej pory został przejęty przez damy pracujące w informacji na lotniskach), zwraca się do nich: „Witajcie na Wyspie Rozkoszy. Spodziewałyśmy się was. Chodźcie..." Dla Asteriksa i Obeliksa zaczyna się pobyt pełen niezapomnianych wrażeń. Podczas gdy jedne młode kobiety obsypują ich kwiatami, inne tańczą dla nich (boskie samby!), a jeszcze inne podają napoje. To prawdziwy raj (przepraszam, Olimp!). W pewnym momencie jedna z dziewcząt – a zarazem najwyższa kapłanka – podchodzi do Obeliksa. Czule go całuje i pyta: „A teraz, przystojny wojowniku, czego pragniesz?"

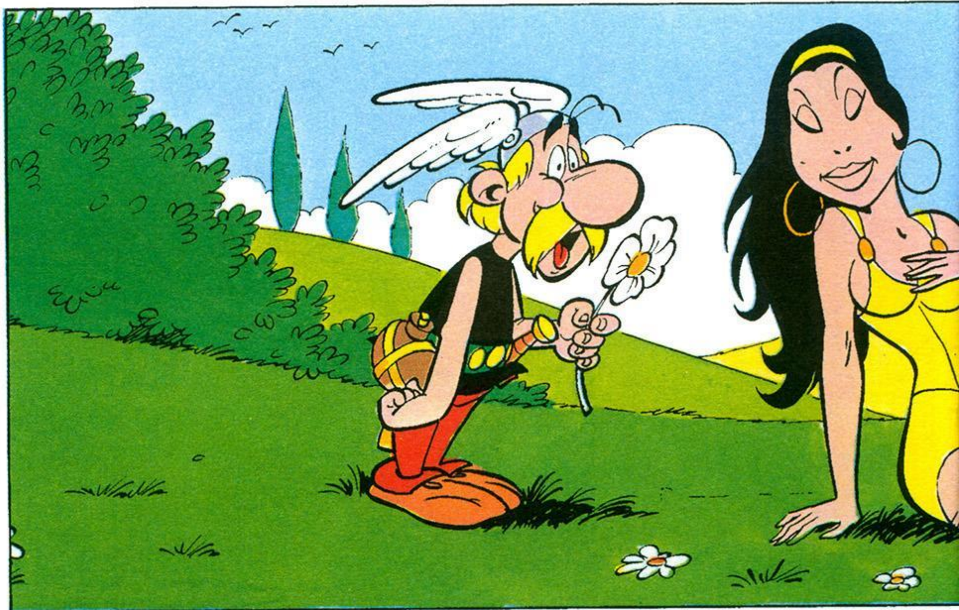
„Zjeść dzika" – odpowiada spokojnie Obeliks.







Nie musi powtarzać tego gestu. Wściekły Obeliks pędzi susami do brzegu. „A pewnie, że się wynoszę, na Teutatesa! Brak dzików, a ośmielają się nazywać to Wyspą Rozkoszy! Cha! Cha!" Jednakże Asteriks, z nosem utkwionym w kwiecie i oczyma zatopionymi w jakimś ucieleśnionym marzeniu, nie słyszał niczego z tej burzliwej dyskusji.



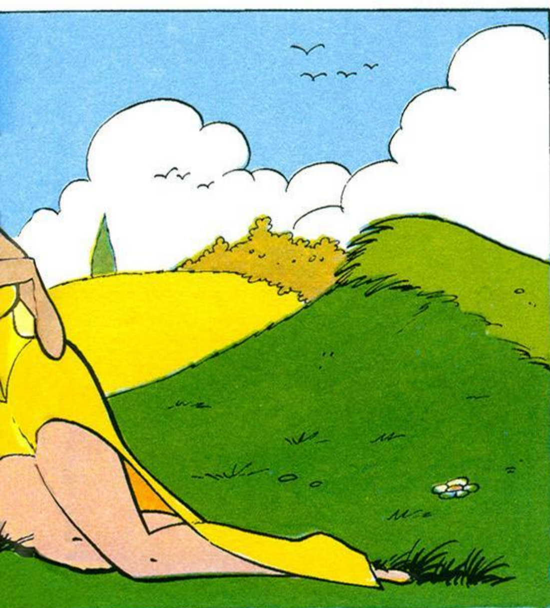
– Jesteś na Wyspie Rozkoszy, wielka kapłanka pyta cię, czego pragniesz, a ty chcesz jeść?!
– Tak, a co?... Jedzenie to też rozkosz.
– No tak, niewątpliwie. Mamy nektar i ambrozję.
– Co takiego? Nek...? O nie! O nie! Żadnych takich świństw. Chcę dzika!
– Już ci mówiłam, na naszej wyspie nie ma dzików!
– Nie ma dzików i chcesz, żebym tu został? Daj spokój... chyba ci odbiło?!!!
Oczywiście inne dziewczęta wtrącają się do rozmowy!
– Hej, grubasie! Może myślisz, że będę ci pichcić, co?!
– Albo zmywać gary?
– A może sprzątać?
– Podawać kapcie?!
Po wyliczeniu wszystkich tych okropności kapłance puszczają nerwy. Energicznie pokazuje Obeliksowi palcem na jezioro: „Wynocha! Pomyślnych wiatrów!"

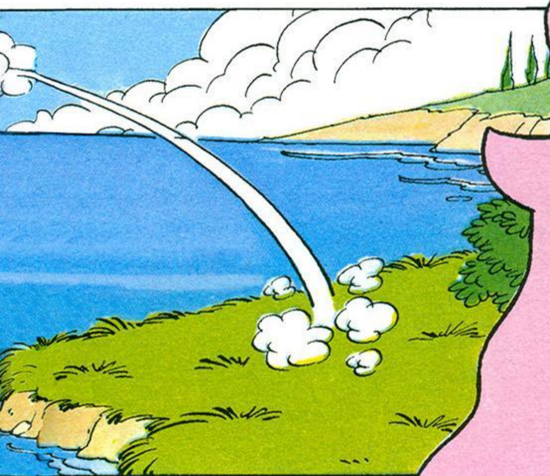


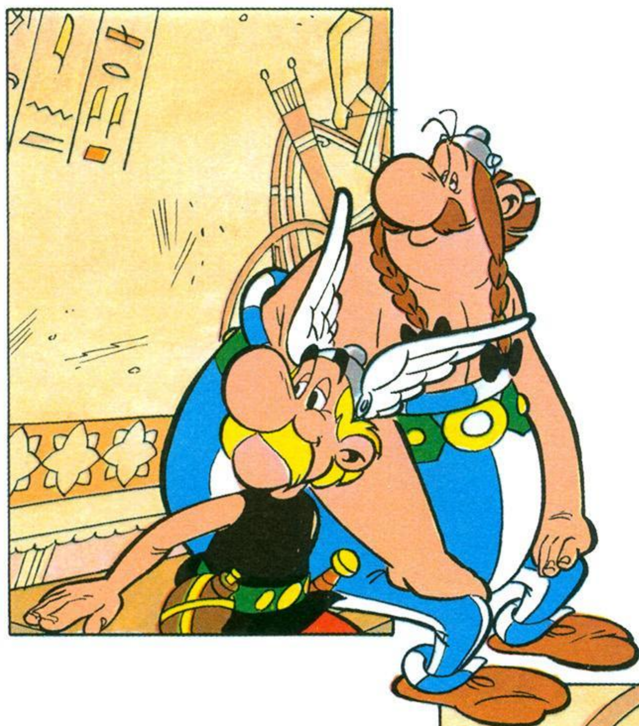
Przechodząc obok niego, Obeliks woła: „Chodź, Asteriksie. Nie marudźmy. To tylko jakaś tania garkuchnia...” I skacze do jeziora. Asteriks, który bynajmniej nie wygląda normalnie jak zwykle, odwraca się w stronę miejsca, gdzie zniknął Obeliks. Rusza niepewnym krokiem w tym kierunku, ale wielka kapłanka, która ponownie odzyskała urok i swój melodyjny głosik, zmysłowo zbliża się ku niemu. „Pozwól mu odejść... Zostań z nami... Odkryjemy przed tobą wszelkie rozkosze Olimpu...” Napięcie jest doprawdy nieznośne. Czy Asteriks w końcu ulegnie? Wszyscy wstrzymują oddech... aż do chwili, gdy rozlega się gromki, szorstki głos: „Asteriksie!” To Obeliks. I Asteriks, wreszcie wyrwany z marzeń, wskakuje do jeziora. A kiedy się zanurzył, dało się słyszeć „pssssss” i buchnęła para, jakby do wody wrzucono coś bardzo gorącego.

Po kilku żwawych machnięciach rękami zmieniamy miejsce akcji i odnajdujemy naszych przyjaciół u boku Pupusa, który rysikiem skreśla kolejne zadanie na swojej liście, po czym kciukiem wskazuje na małą świątynię w najwyraźniej egipskim stylu.

– Teraz będziecie musieli wytrzymać straszne spojrzenie Irysa, maga przybyłego z Egiptu...

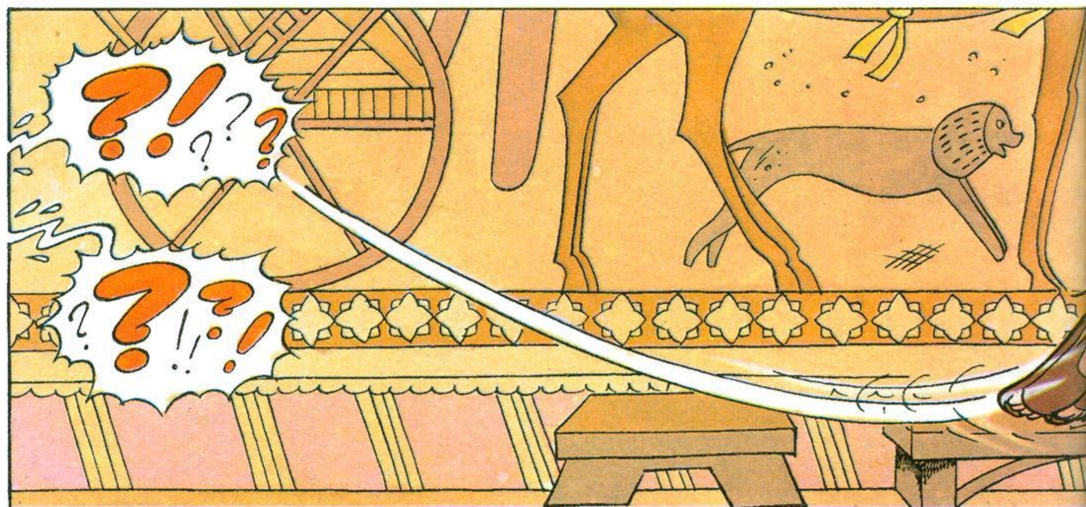






Nasi dwaj przyjaciele wchodzą do świątyni i trafiają do dużej sali, która najwyraźniej jest poczekalnią. Widzą jakiegoś małego człowieczka pogrążonego w lekturze. Z sąsiedniego pomieszczenia dobiega zaś donośny głos: „Na Ozyrysa i na Apisa, spójrz na mnie... Jesteś teraz kotem! Tak, kotem!" Po chwili ciszy drzwi otwierają się i na czworakach wychodzi ciekawa postać, która przed opuszczeniem świątyni, miaucząc, ociera się o nogi małego człowieczka siedzącego w poczekalni. „Następny!" Mały człowieczek, bo o nim mowa, wstaje i wchodzi do gabinetu maga.

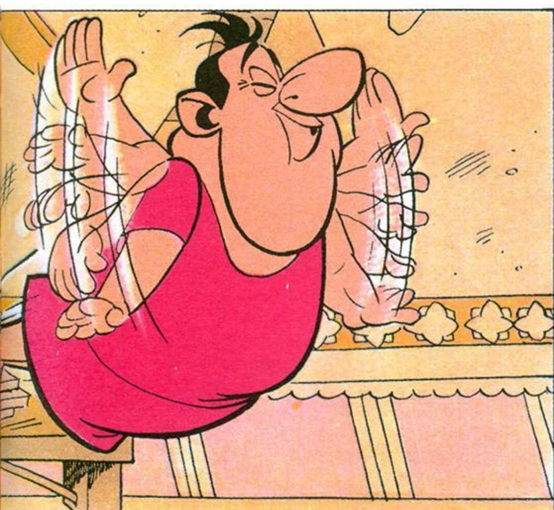


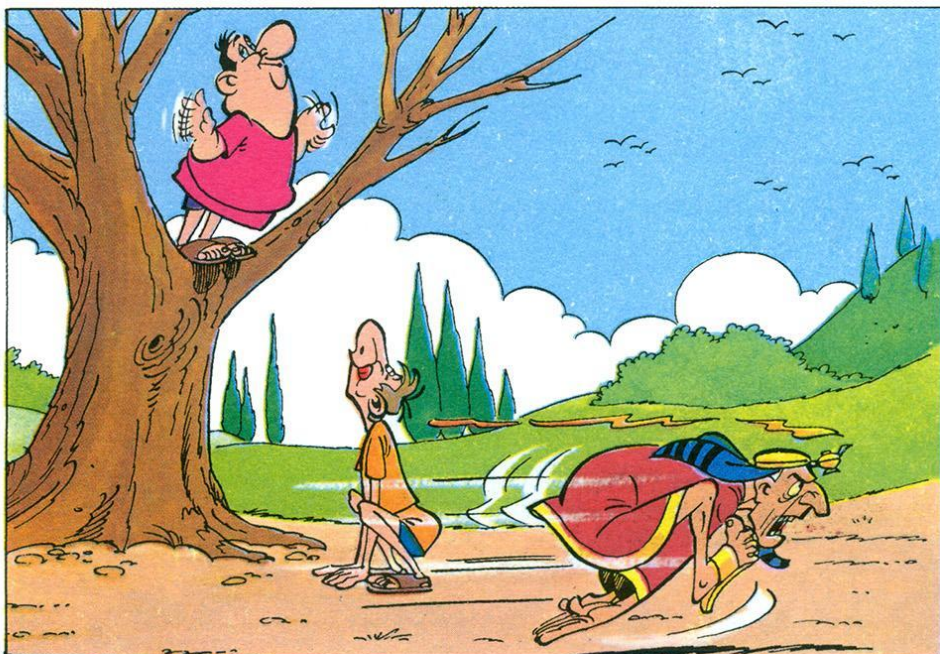


„Na Ozyrysa i na Apisa, spójrz na mnie, spójrz na mnie! Na Ozyrysa i na Apisa, jesteś teraz ptakiem! Tak, ptakiem!”
Znowu chwila niepokojącej ciszy, a następnie drzwi otwierają się powoli i miłośnik lektury, którego widzieliśmy wcześniej, wychodzi od maga, podfruwając. Oblatuje poczekalnię, a potem oddala się długim ślizgiem... Obeliks zwraca uwagę na pewien szczegół: „Widziałeś, Asteriksie?... Nisko leciał. Będzie padać i...” W tym momencie przerywa mu chrapliwy głos Irysa: „Następny!” To do naszych Galów! Słysząc, że nadchodzą, Irys podnosi wzrok. „O co chodzi?... Ach tak, dwaj Galowie... Spodziewałem się was... Panie mały, proszę siadać...” I sadza Asteriksa naprzeciw siebie. Jego oczy zapalają się jak latarnie. Są oślepiające. „Na Ozyrysa i na Apisa, spójrz na mnie!” Ale Asteriks nie pozwala mu kontynuować. Ze szczerym podziwem pyta: „O rany! Jak pan robi tę sztuczkę z oczami?”
„Milcz, Galu!”
Głos Irysa jest straszny, spojrzenie upiorne, ale Asteriks, jak przystało na Gala, chce przede wszystkim wiedzieć, jak to działa? Znów zaczyna: „Można włączyć tylko jedno naraz?”
– Cisza! Próbuję się skoncentrować! Hmm... na czym to stanąłem? Ach tak! Na Ozyrysa i na Apisa, teraz jesteś dzikiem!



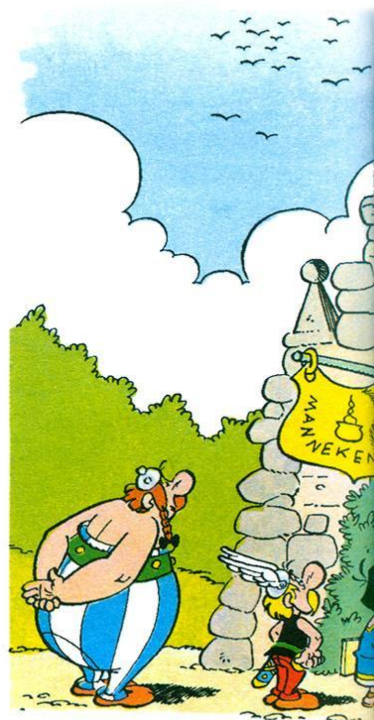
„W nocy to musi być wygodne przy czytaniu w łóżku”, „Jesteś... Jesteś... Jestem dzikiem... To jest to! Jestem dzikiem! Na Azorysa i na Opisa, jestem dzikiem!” I tak dalej, aż do chwili, gdy Irys, nie mogąc dłużej wytrzymać, wypada ze świątyni, kwicząc przeraźliwie...



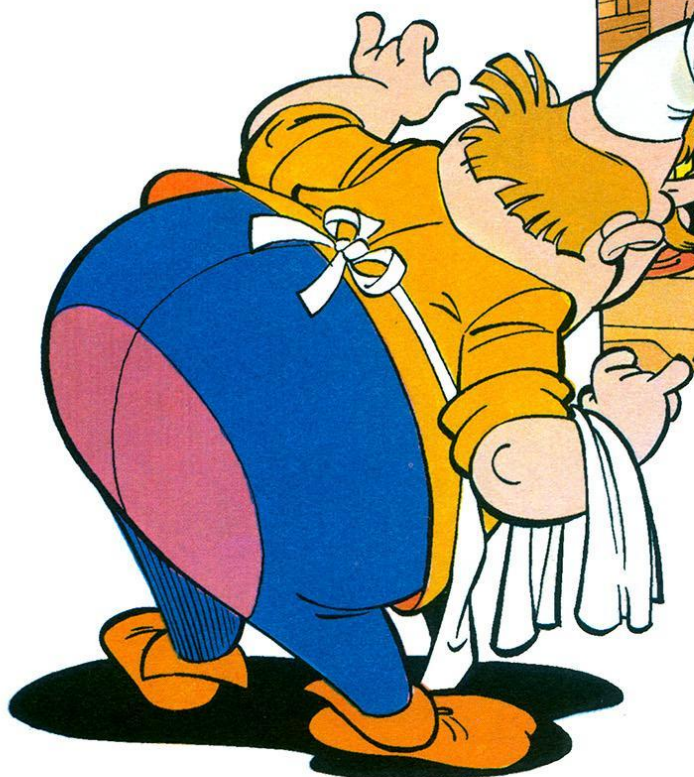


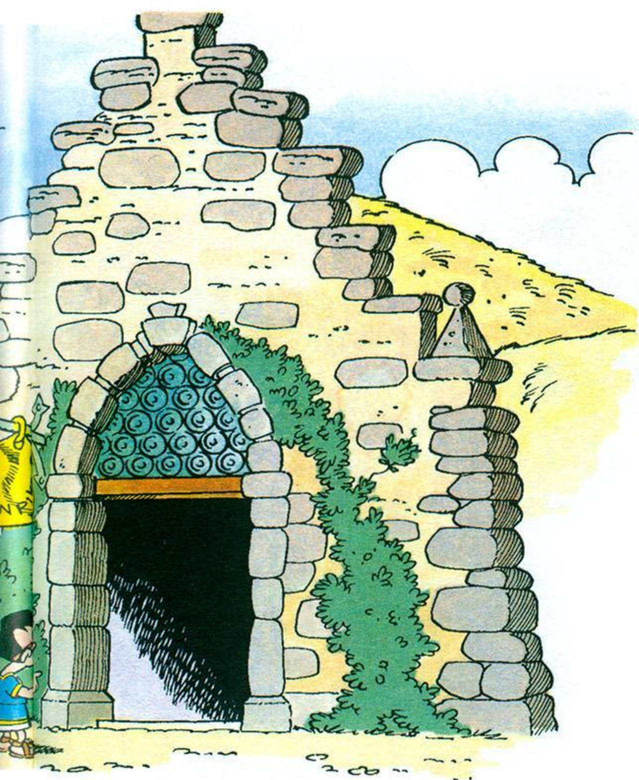
Opuściwszy Irysa, zmienionego w dzika, oraz oddających się swym igraszkom fałszywego ptaka i fałszywego kota, Asteriks i Obeliks dołączają do Pupusa, który prowadzi ich do gospody. „Kolejna próba polega na spożyciu posiłku przygotowanego przez Mannekenpiksa. Kucharz tytanów Mannekenpiks jest Belgiem z Pyrylandii. Żaden śmiertelnik nie dotrwał do końca jego posiłku, a wy będziecie musieli zjeść wszystko, do ostatniego okruszka. Smacznego!”

– Wreszcie jakieś ciekawe zadanie! Zgadliście, to Obeliks dorzucił swój komentarz i zacierając ręce, wkracza do oberży Mannekenpiksa, który wita go swym śpiewnym głosem.



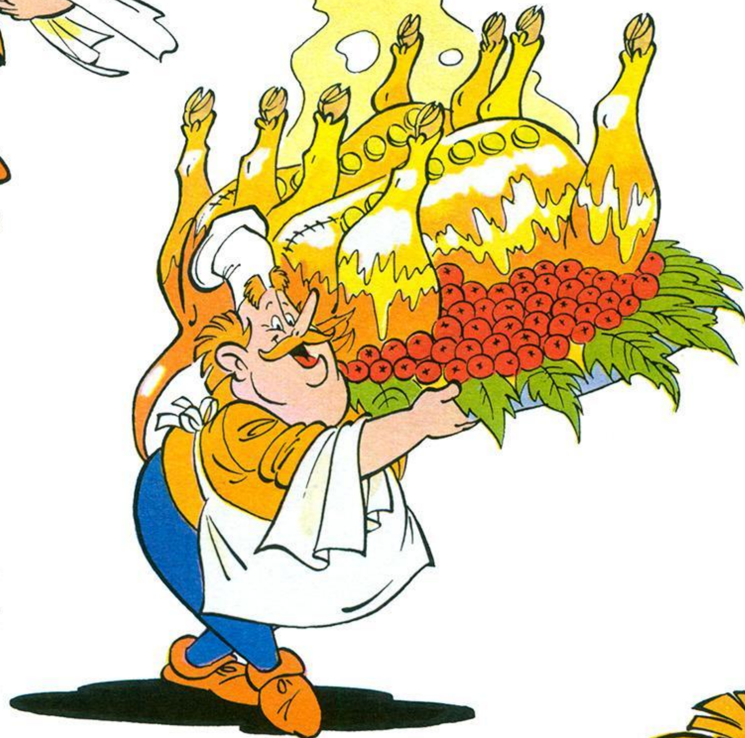






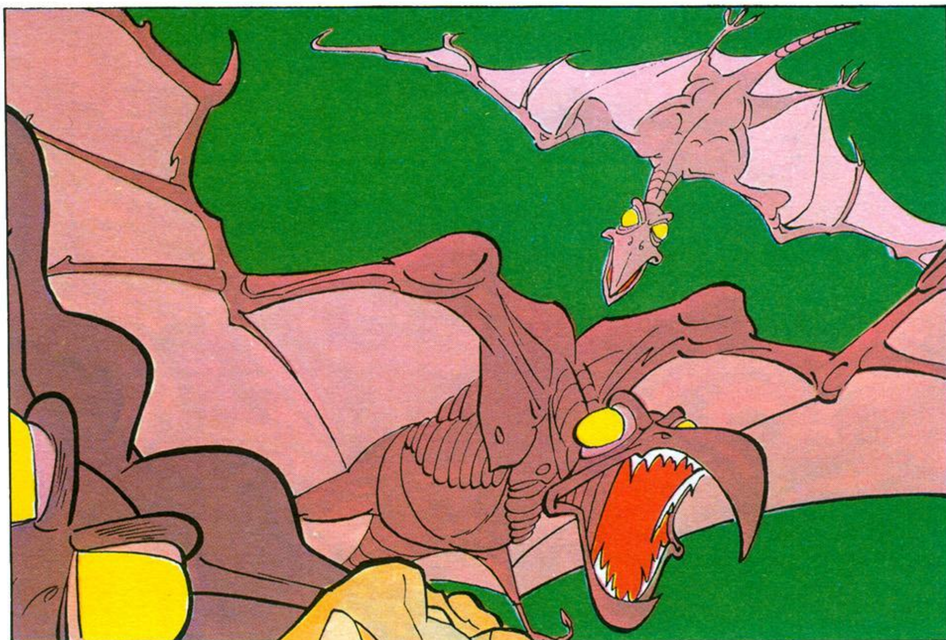


– Tej, spodziewałem się was. Te jery! Zaraz będzie jazda!
Gdy Obeliks siada do stołu i wiąże serwetkę pod brodą, Mannekenpiks znika w kuchni. Wkrótce wraca, niosąc ogromnego pieczonego dzika z frytkami. „A to co, pyta Obeliks, wskazując na frytki". „Ach, sam to wymyśliłem! Coś jak jabłka, ale rośnie w ziemi... Tnę je na małe sztufelki i smażę w oleju... Myślę, że się przyjmą!" Obeliks rzuca się na dzika i ów szybko musi uznać swą porażkę. Nie szkodzi, Mannekenpiks jest już z powrotem z kolejnym półmiskiem...
Każde trzaśnięcie wahadłowych drzwi do kuchni oznacza, że Mannekenpiks wkracza z następnym daniem, którego zalety opiewa jak prawdziwy poeta. „To wołowina! Wołowina jest dobra... Gęsi są pyszne, tłuściutkie! Abo barany... Mam nadzieję, że lubisz baraninę, bo tam jest ich całe stado, co?! Abo ryby! Krowa! A potem cielę, ponieważ nie powinno się rozdzielać rodzin! Omlet tytanów, z ośmiu tuzinów jaj! Wielbłąd. Próbowałeś już wielbłąda? Ten jest z myrdyrdą!" Parada dań przebiega w rytm imponująco brzmiącej w tle muzyki (allegro prestissimo żuchwato) w pełnym wdzięku wykonaniu Obeliksa.

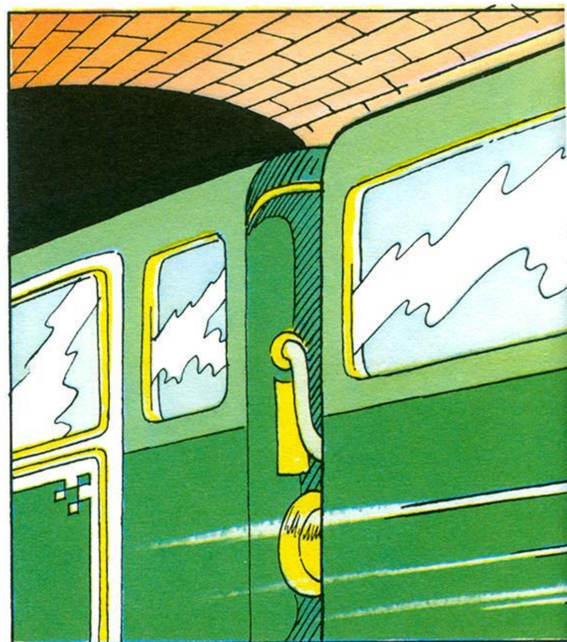


Choć zmrok niemal już zapadł, Asteriks nie wygląda na zmartwionego, tym bardziej że w drzwiach gospody staje Mannekenpiks. „Zatem zjadł wszystko?" – dopytuje się Pupus. Tego już za wiele dla nieszczęsnego szefa kuchni, który wybucha płaczem. „Wszystko! Zećpał wszystko! Nic mi w kuchni nie zostało! Zbańczyłem!" Podczas gdy Mannekenpiks odchodzi, pojawia się Obeliks. Lekko rozczarowany, pyta: „Nie widzieliście szefa? Zniknął tuż po podaniu przystawek". Pozostawiwszy zbolałego Mannekenpiksa, nasi przyjaciele i Pupus kierują się teraz do jaskini w zboczu góry.



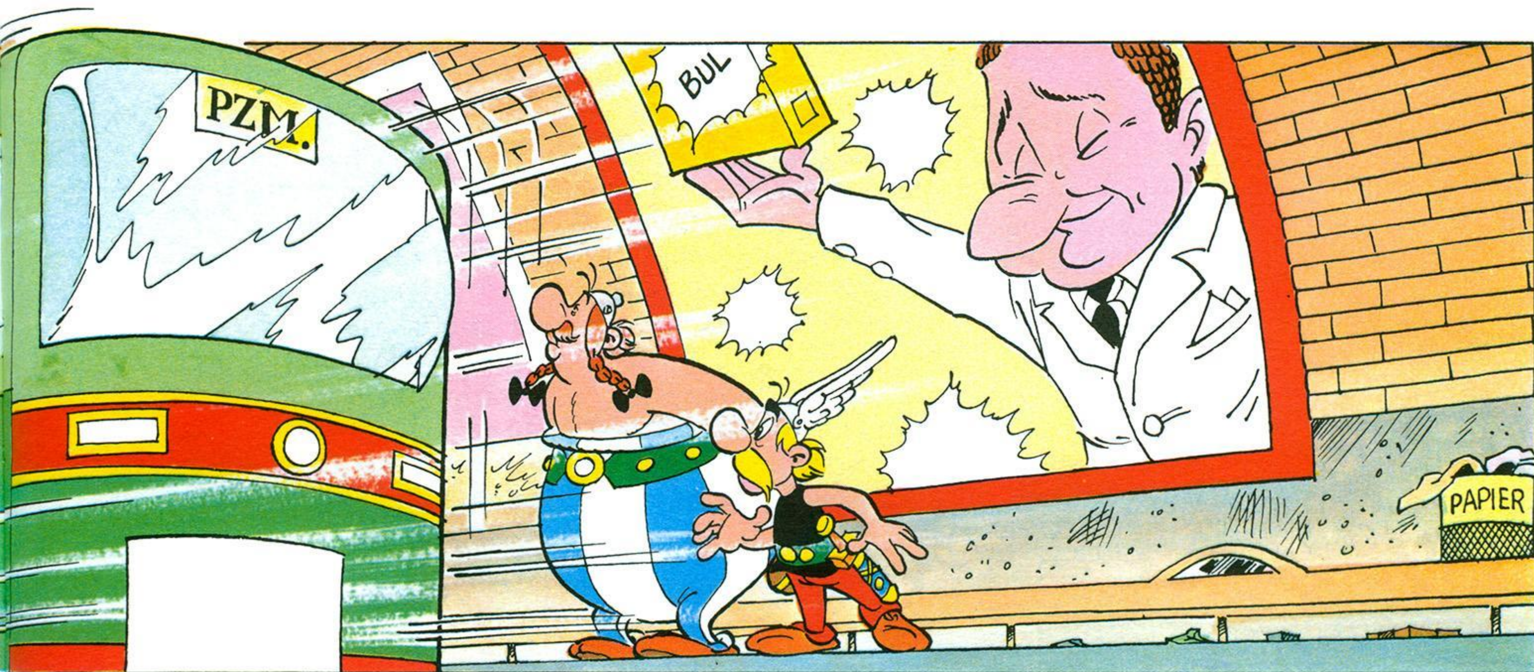


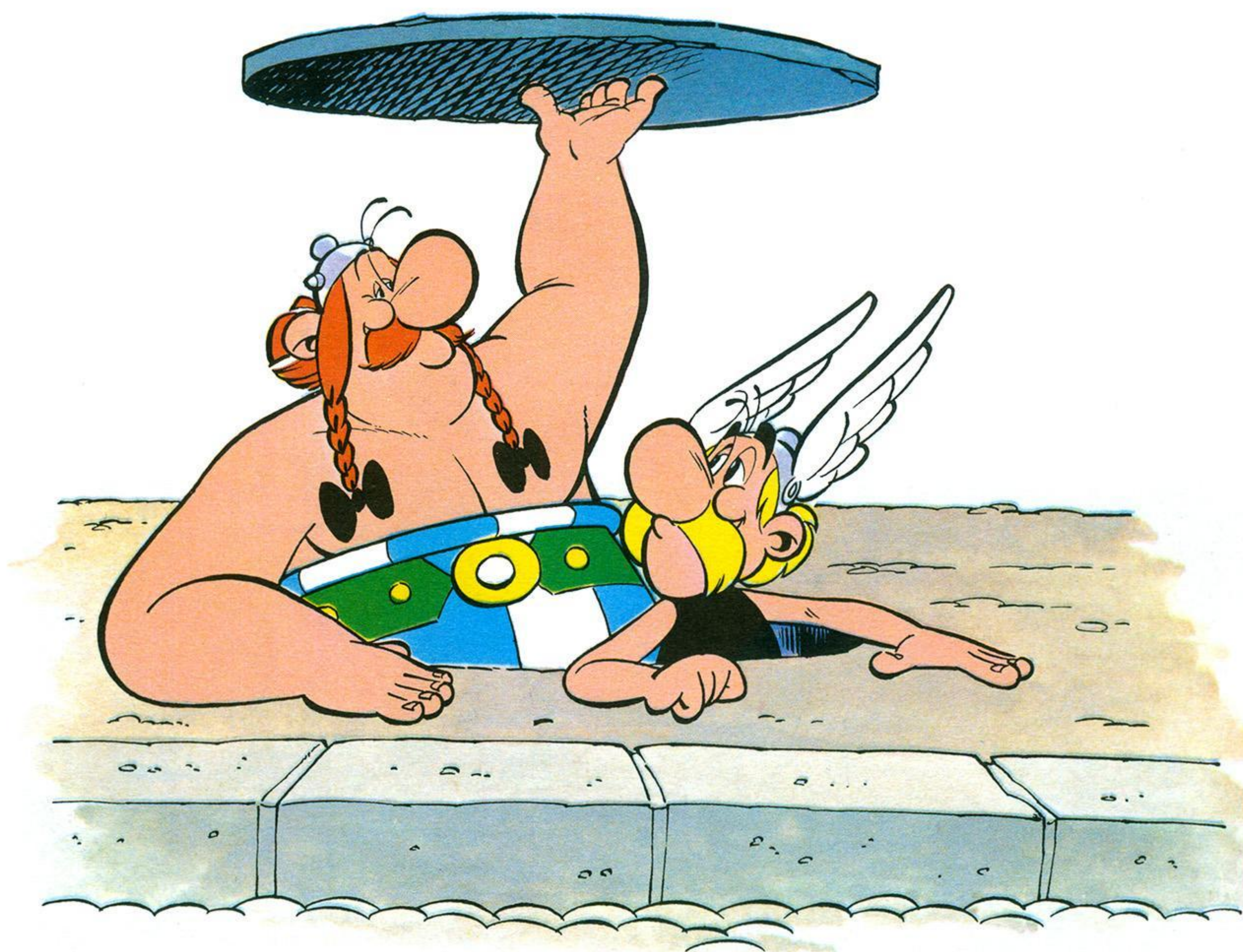
Wkrótce stają przy wejściu w kształcie monstrualnej paszczy, a Pupus wyjaśnia, na czym polega następne zadanie: „Musicie wejść do legowiska bestii. „Bestia? Co za bestia? – pyta Asteriks. Jak wygląda?" „Nie wiem. Nikt nigdy stamtąd nie wyszedł". Po tych słowach Pupus odchodzi. W jaskini panuje całkowita ciemność, ale już nie cisza. Słychać śmiechy, a straszne ptaszyska (szczerząc w chichocie wszystkie zębiska) przelatują tuż nad ziemią. Obeliksowi ten widok coś przypomina: „Wiesz, Asteriksie..." „Tak, wiem: będzie padać, ptaki nisko latają".



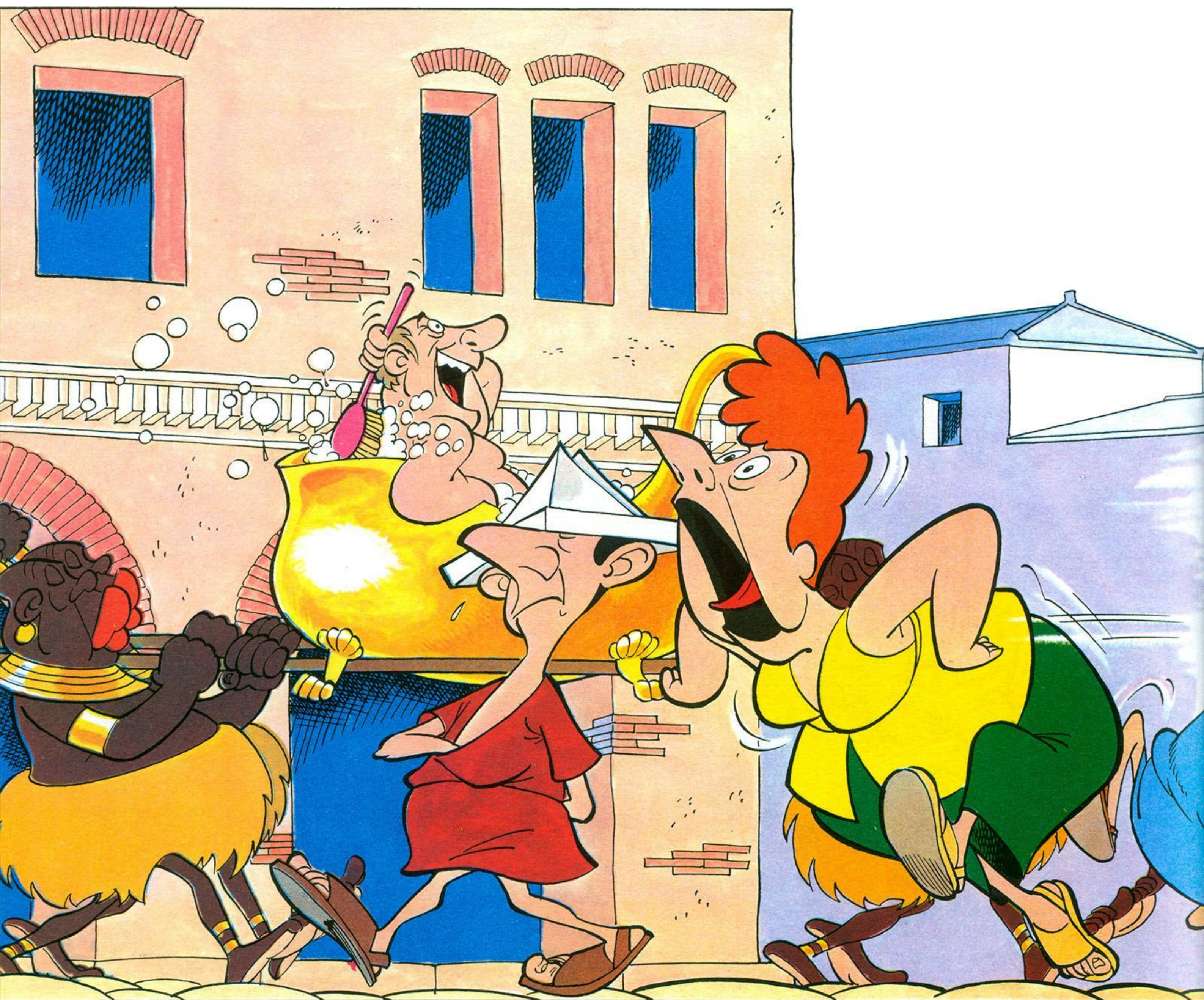
„Jeśli próbują nas przestraszyć, to nic z tego, bo, jak wiadomo, boimy się tylko jednej rzeczy, że niebo spadnie nam na głowę, a... Uwaga, Obeliksie!" Rzeczywiście, jakieś koszmarne urządzenie, pędzące z potwornym hałasem, omal nie porwało naszych dwóch przyjaciół. „Co to było, Asteriksie?" „Nie wiem, ale zaczynam mieć tego dość! Która to w ogóle godzina?..." „Jest dwunasta dwanaście". „Nie mów mi, że jesteś głodny?!"

„O dwunastej dwanaście zawsze jestem głodny. I zjadłbym byle co. Słyszysz mnie? By-le-co!" Po tych ostrych słowach rozlega się okropny hurgot, a następnie straszna kotłowanina, po czym znajdujemy Asteriksa oraz Obeliksa, którzy wydostali się kanałami z legowiska bestii, na tarasie gospody, w towarzystwie Pupusa. „Proszę wybaczyć moją ciekawość, ale jaka była ta bestia?" Na to pytanie Pupus otrzymuje zabawną odpowiedź Obeliksa: „Pyszna!", karczmarz zaś przyjmuje zamówienie: „Dla mnie coś na trawienie!"

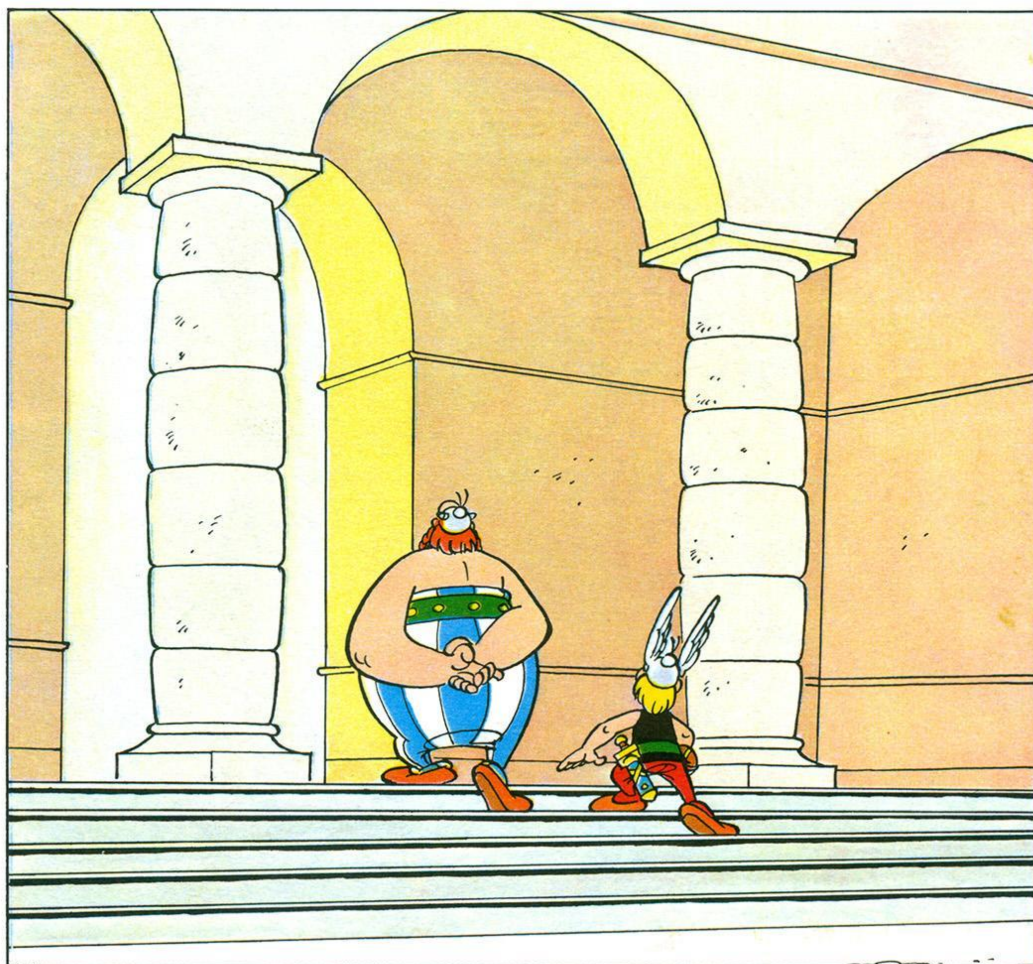

PZM.
BUL
PAPIER



Taras gospody, gdzie zasiedli nasi przyjaciele, wychodzi na ulicę pełną dziwnych postaci. Wszyscy przechodnie wydają się bardzo ożywieni. Słychać piskliwe śmiechy, widać błędne spojrzenia oraz ludzi chodzących na rękach. Jakaś kobieta przebiega obok, wymachując ramionami i gdacząc jak przerażona kura. Tuż za nią podąża podejrzany mężczyzna, który oblizuje wargi, dzierżąc ogromny topór. Nie zważając na nic, mijają sporych rozmiarów osobnika biorącego kąpiel w wannie niesionej przez czterech niewolników. W końcu, mimo flegmatycznego temperamentu, Asteriks z trudem ukrywa swoje zdziwienie. „Ci ludzie, wyjaśnia Pupus, byli w Domu Doprowadzającym do Szału". „Dom Doprowadzający do Szału?" „Tak, wy też będziecie musieli się tam udać. To wasze następne zadanie". Pupus wskazuje pobliski budynek. „A co mamy zrobić w Domu Doprowadzającym do Szału?" „Och, to proste, trzeba będzie uzyskać przepustkę do następnego zadania". „Ach! Świetnie! Chodzi o prostą formalność administracyjną?"

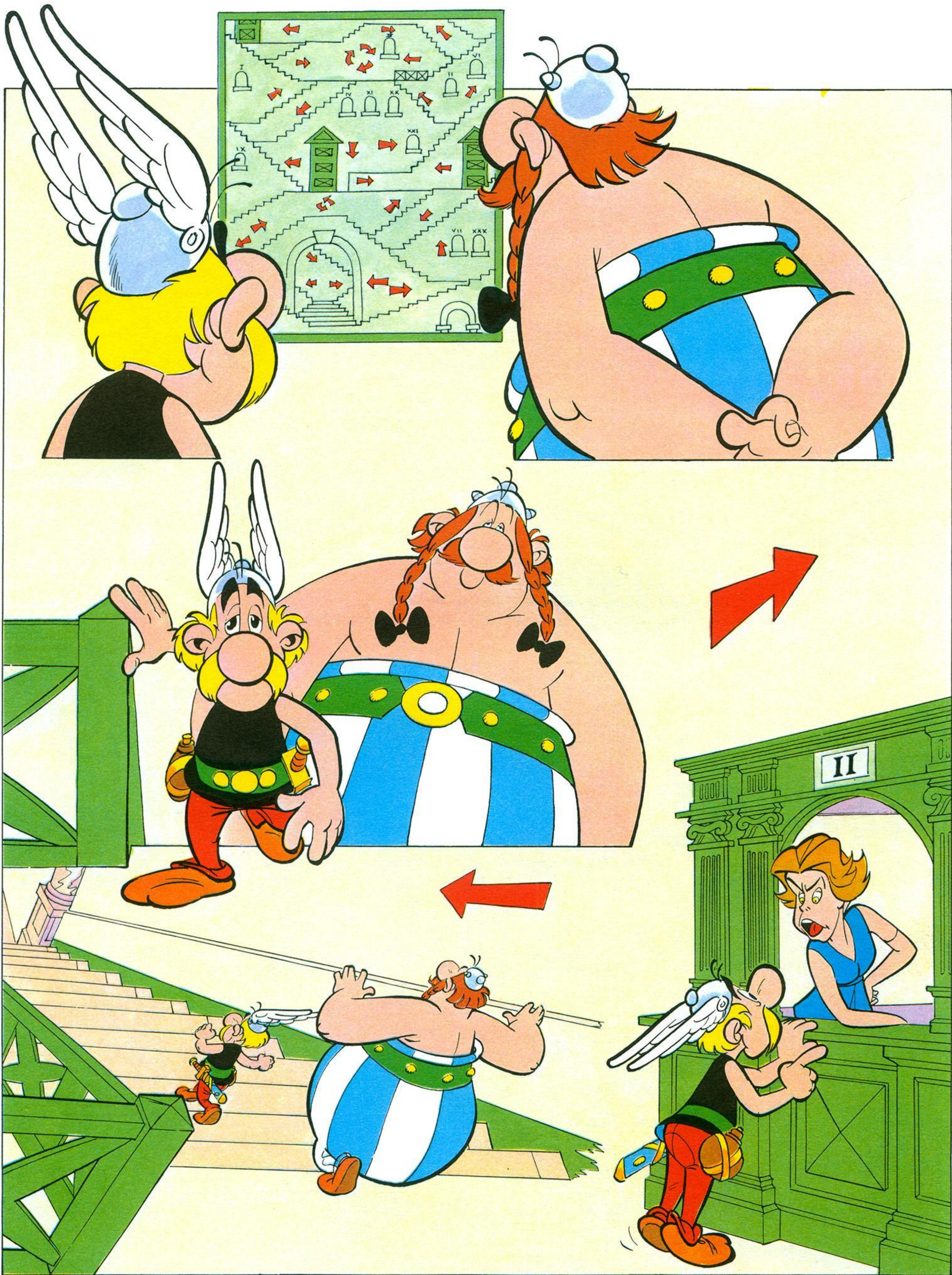








„Właśnie. Formalność administracyjna. Musicie postarać się o przepustkę A 38". „No to chodźmy, Obeliksie!" Jak powiedzieli, tak zrobili i weszli do budynku.
– O co chodzi? – niemiłym głosem pyta ich woźny.
„Musimy uzyskać przepustkę A 38". Woźny podnosi do ucha dłoń zwiniętą w trąbkę. „Zarejestrować galerę? Nie, źle was skierowano. Musicie udać się do portu". „Hę?...". A ponieważ Asteriks jest równie bystry jak my, pojmuje, że woźny jest kompletnie głuchy, więc cierpliwie ciągnie dalej: „Nie, nie chcemy zarejestrować galery. Chcemy uzyskać przepustkę A 38". „Port? Znajdziecie go pod miastem. Jest nad morzem". „Ale my nie chcemy do portu! Chcemy przepustkę A 38!" „Heę???" „Przepustkę A 38!" „Ach, nie krzycz pan, dobrze?! Co to za maniery! Jak pan myślisz, gdzie jesteś, na Jowisza! Zapytajcie w okienku numer jeden, korytarzem w lewo, ostatnie drzwi po prawej". Nasi przyjaciele udają się tam i w końcu dociera do nich, że w korytarzu w lewo, nie ma drzwi po prawej stronie. „Spróbujmy te drzwi" – proponuje Asteriks i przyjaciele wchodzą do małego, pustego pokoju. W środku zastają grubego urzędnika, siedzącego na huśtawce. Buja go piękna młoda kobieta. Widząc gości, urzędnik zatrzymuje ruch. Jest wściekły. „Kto wam pozwolił wejść?!" „Eee... szukamy okienka numer jeden". „Sprawdźcie na planie. Na szóstym piętrze!"


II

Na szóstym piętrze dowiadują się, że teraz muszą udać się do okienka numer dwa. Siedzące tam dwie urzędniczki prowadzą ożywioną rozmowę. „Znasz ją?... Zauważ... Nie stać jej nawet na niewolnika..."

– Panienko! (Asteriks stara się przyciągnąć jej uwagę).

– Sprzedała swojego Ibera pod pretekstem, że woli samodzielnie wykonywać prace domowe i...

– Panienko! (To znowu Asteriks, który zaczyna się niecierpliwić).

– Nie widzi pan, że jestem zajęta? Na czym stanęłam? Ach tak! Biedny Klaudiusz. Wiesz, że on...

– Panienko!!! (Rozdrażnienie Asteriksa rośnie wyraźnie).

– Ach! Na Jowisza! Ależ ludzie potrafią być niegrzeczni! Czego pan chce?

– Przepustkę A 38.

– Ma pan niebieski formularz?

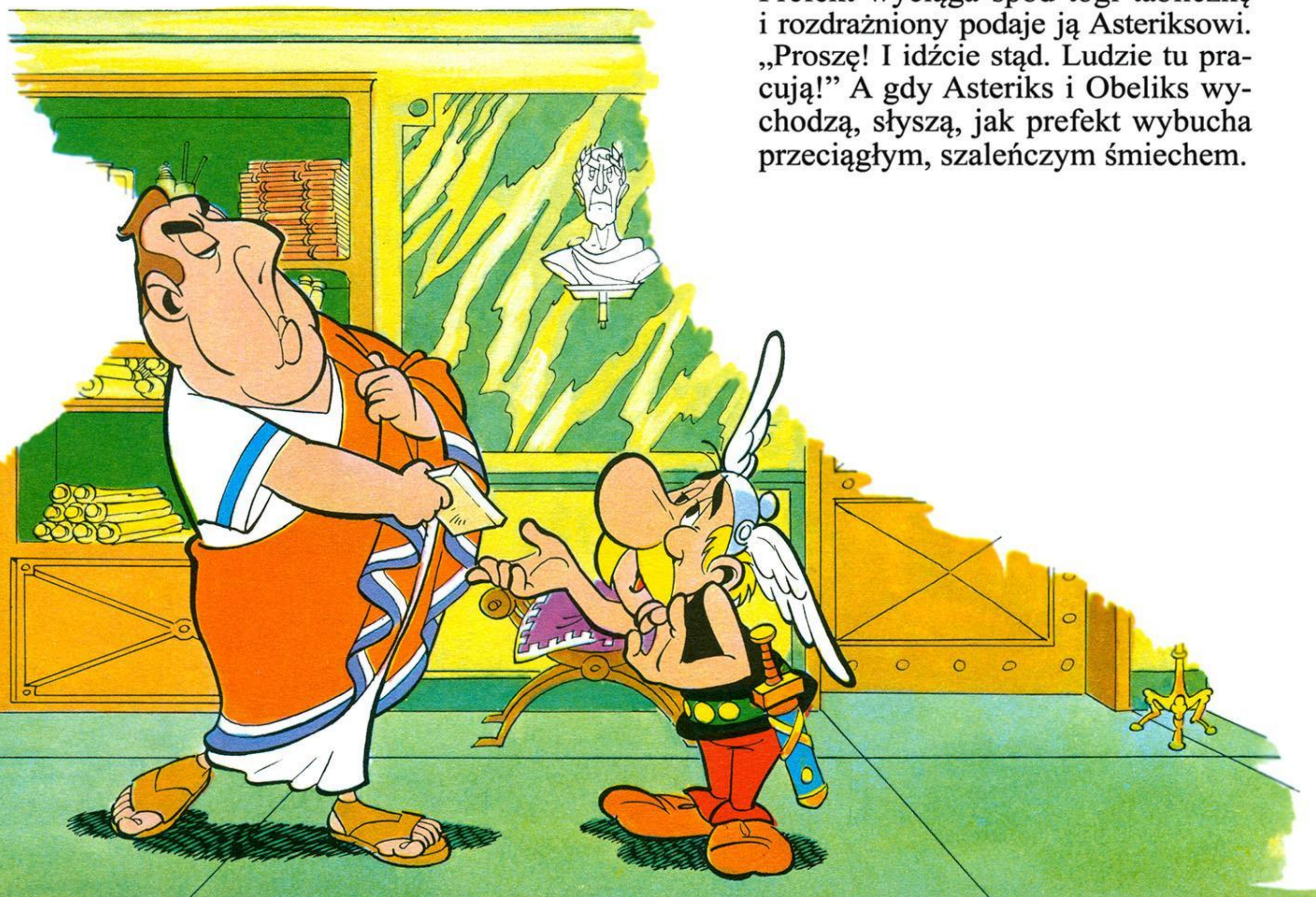
– Niebieski formularz? Nie.

– To jak chce pan otrzymać przepustkę A 38?

– A gdzie znajdę niebieski formularz?

– W okienku numer jeden... Na czym skończyłam?...

A w przerwach nie przestaje nadawać w stronę Galów: „O nie! Niebieski formularz to nie tutaj. Proszę się udać do okienka numer siedem, na piątym piętrze. Zaś po formularz zielony do okienka numer czternaście..." Głosy mieszają się ze sobą, przerywane zdaniami w rodzaju: „Przecież wam mówiłem, że port jest nad morzem!" „Nie widzisz, że jestem zajęty?" Wreszcie rozlega się straszny ryk: „Dosyć!!!" To Obeliksowi puściły nerwy. „Nie wyjdziemy stąd, Asteriksie. Magiczny wywar nam tu nie pomoże. Oszalejemy i będziemy niewolnikami Cezara..." „Nie ma mowy! Zrozumiałem! Będziemy walczyć ich własną bronią. Zobaczysz!" I Asteriks zaczyna biegać pomiędzy okienkami, żądając przepustki A 39, zawierającej zmiany przewidziane w nowym okólniku B 65. Oczywiście, oba te dokumenty to jego wymysł. I podstęp się udaje! Wkrótce cały budynek jest poruszony, każdy szuka tajemniczego nowego dokumentu. W holu zgiełk osiąga apogeum. Tylko prefekt wydaje się spokojny. Asteriks korzysta z tego, by mu zadać ostateczny cios: „Panie..." „Teraz jestem zajęty! Czego pan sobie życzy?" „Przepustki A 38". Prefekt wyciąga spod togi tabliczkę i rozdrażniony podaje ją Asteriksowi. „Proszę! I idźcie stąd. Ludzie tu pracują!" A gdy Asteriks i Obeliks wychodzą, słyszą, jak prefekt wybucha przeciągłym, szaleńczym śmiechem.





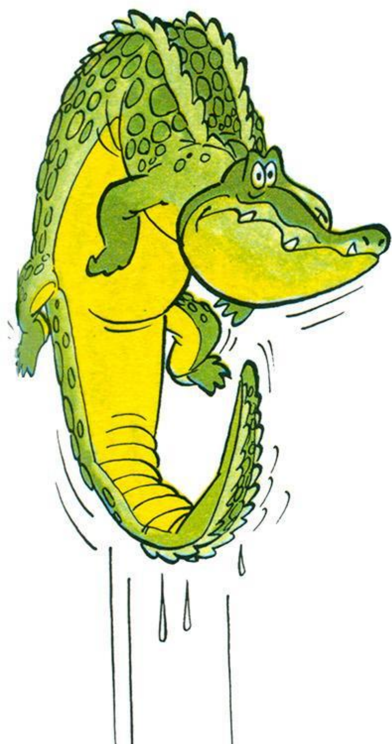
Pupus ogłosił właśnie, na czym będzie polegać kolejne zadanie. Oczywiście Obeliksowi przychodzi do głowy pomysł: „Zamiast używać liny, dlaczego by nie przejść dołem? Płynie tam rzeczka, ale wygląda bardzo spokojnie..."

– Tak, ale musisz wiedzieć, że rzeczka pełna jest krokodyli. Są to święte krokodyle, które Juliusz Cezar otrzymał w prezencie od królowej Egiptu, Kleopatry. To srogie bestie.

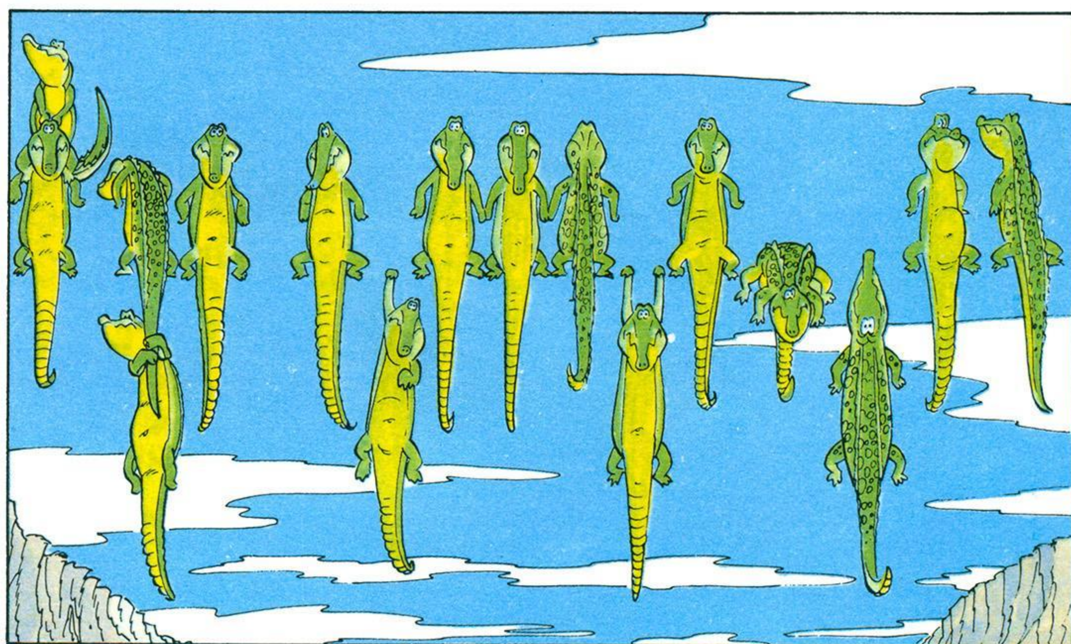
– Och! Nie lubię krokodyli! Próbowałem, są łykowate. Chodź, Asteriksie!

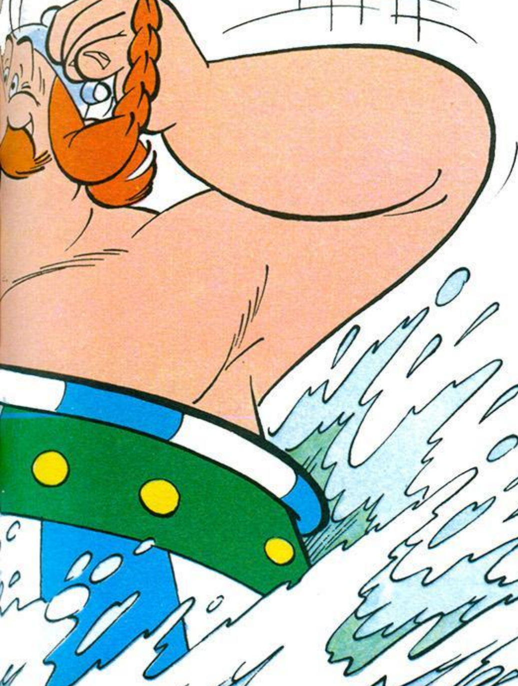
Asteriks rusza i obaj wchodzą na linę. Ale nie da się udawać linoskoczka!



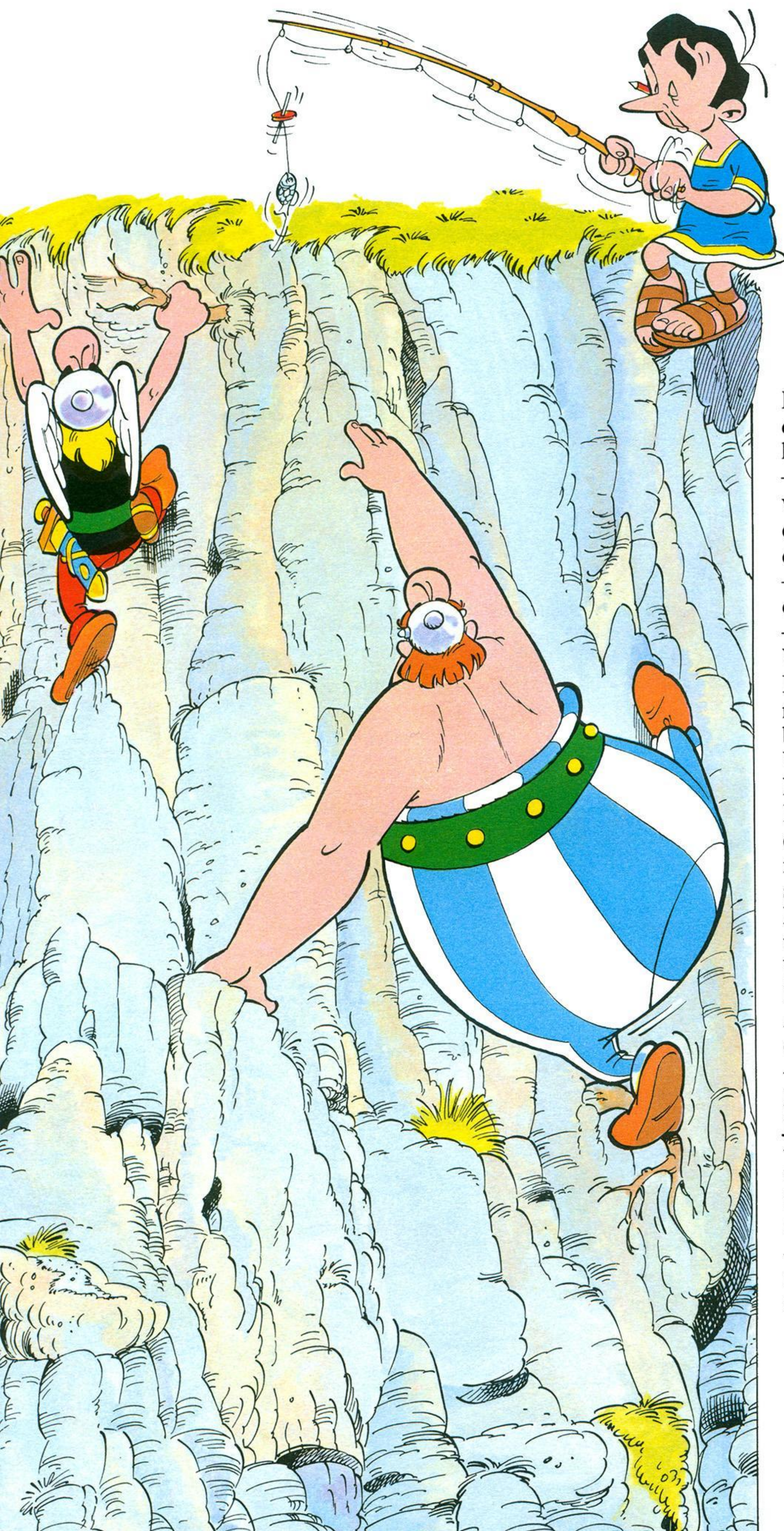


Chwiejąc się, idą z rozpostartymi ramionami. Nagle niewidzialna lina ugina się pod ich ciężarem, a nasi przyjaciele wykonują pełny numer ekwilibrystyczny, aż w końcu spadają. Asteriks wisi na rękach, a Obeliks trzyma go za nogi. Huśtają się tak przez chwilę. Ciężko westchnąwszy i spojrzawszy w przepaść, Obeliks oznajmia: „Dobra, trudno. Musimy spadać. Spadasz, Asteriksie?" „Chwileczkę, zaczekaj..." Asteriks puszcza linę jedną ręką, chwyta bukłak z magicznym wywarem i pociąga łyk. Błyskawice, grzmoty... „Lecimy!" Puszcza drugą rękę i obaj spadają. Po jakimś czasie słychać podwójne „chlup", gdy nasi przyjaciele wpadają do wody. Wkrótce potem dobiegają stamtąd odgłosy walki, straszne ryki, plusk wzburzonej wody i grzmiący ponad tumultem głos Obeliksa: „Wstrętne bydlęta! Niezjadliwce jedne!" Widzimy, jak z dołu, we wszystkich kierunkach wylatują w powietrze zdezorientowane krokodyle. Wiarygodni świadkowie twierdzą, że widzieli także latające walizki, portfele, buty, a wszystko z prawdziwej krokodylej skóry. Może jest w tym trochę prawdy. Tak czy inaczej, to, co dzieje się tam w dole, musi być szczególnie straszne, bo wkrótce, zamiast spadać do rzeki, krokodyle wolą pozostać zawieszone na linie.







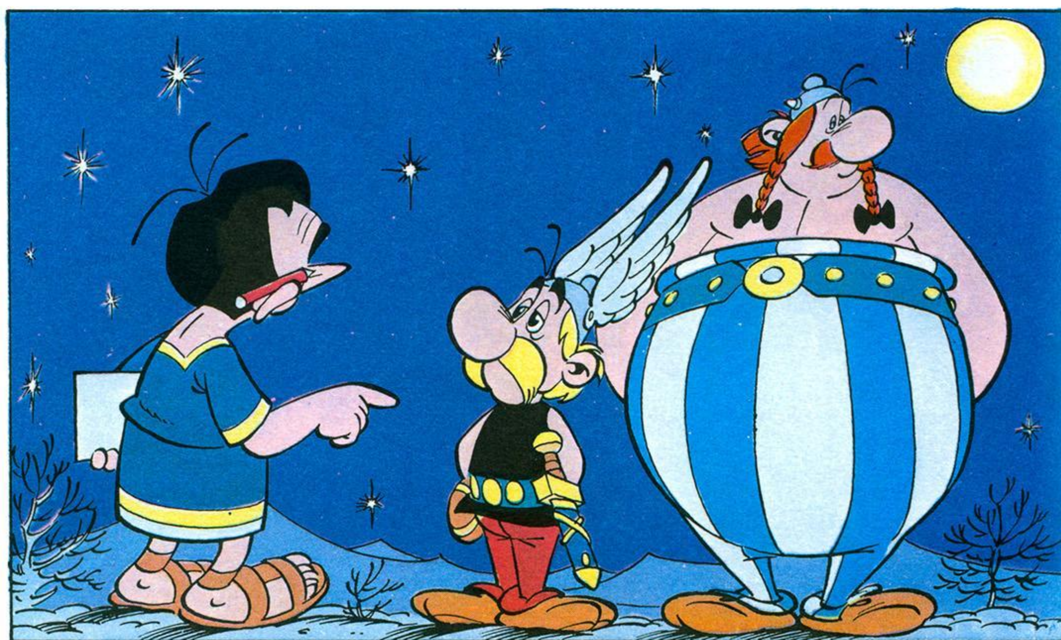


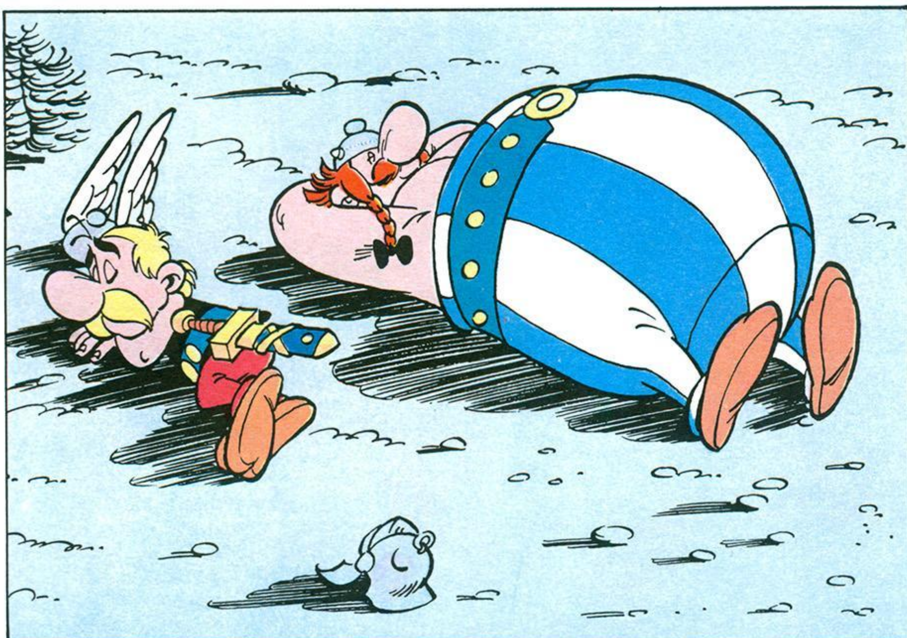
Dwaj Galowie tymczasem dołączają do Pupusa, który czeka na nich, wędkując nad przepaścią.
– Teraz musicie wspiąć się na najwyższy szczyt w regionie. Tam znajdziecie Czcigodnego ze Szczytu. Zada wam zagadkę.
– Czy ten gość nie mógłby zejść tu do nas z tą swoją zagadką?
– Chodź, Obeliksie, nie leń się! W drogę!
I nasi przyjaciele zaczynają się wspinać na zbocze, które staje się coraz bardziej strome, niemal pionowe. Wieje wiatr, sypie śnieg. W pobliżu krążą orły przepędzane przez Obeliksa niczym natrętne owady. W końcu przychodzi moment, gdy Obeliks nie znajduje kolejnego występu, by się uchwycić. „Patrz, Asteriksie. Wykończyłem tę górę..." Ale oto pojawia się jakiś człowiek… Jest bardzo, bardzo stary, a jego głos brzmi ochryple. „Jestem Czcigodnym ze Szczytu. A wy, nędzni śmiertelnicy, przychodzicie po zagadkę?"
– Tak... Zadaj szybko swoją zagadkę, o Czcigodny ze Szczytu. Tu nie jest za ciepło, na Teutatesa!
– Czy wy, głupcy, wiecie, że jeśli nie udzielicie właściwej odpowiedzi, natychmiast zostaniecie strąceni w otchłań piekielnych czeluści?
– Po wejściu na ten szczyt? Mowy nie ma! Jakbyśmy nie mieli nic lepszego do roboty!



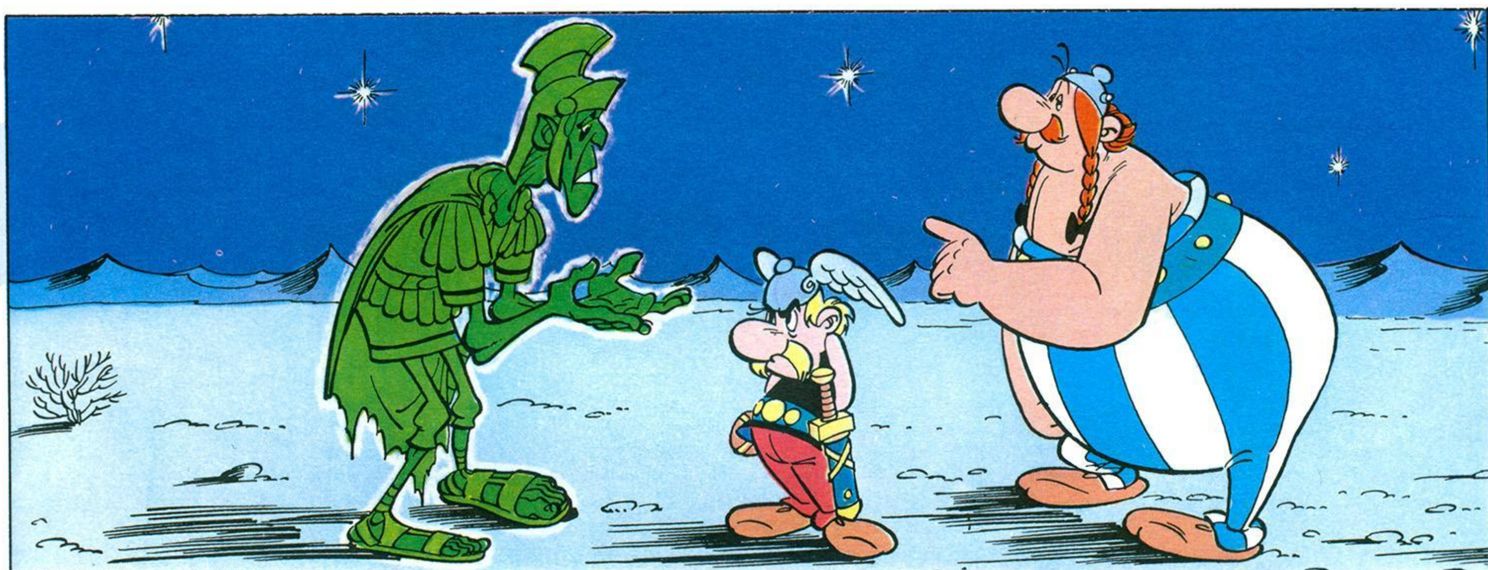


„O zarozumiali śmiertelnicy! Jeden z was będzie mi musiał z zawiązanymi oczami powiedzieć, która sterta prania została wyprana w «Olimpie», proszku do prania używanym przez bogów!"
Asteriks zgłasza się na ochotnika. Po chwili wskazuje na jedną ze stert: „Ta..." „Tak!" Głos Czcigodnego stał się młodszy, bardziej dźwięczny. Starzec wyciąga pudełko proszku. „Udało ci się! Rozpoznałeś «Olimp»! Bogowie piorą w «Olimpie», który czyni tkaninę białą, a ręce miękkimi, jakże miękkimi! O bogowie, słyszeliście? Ten śmiertelnik dał prawidłową odpowiedź!"
Bogowie oczywiście słyszeli, a podczas krótkiego wypadu na Olimp stwierdzamy, że powtarzające się sukcesy tych, którzy chcą im dorównać, zaczynają ich mocno drażnić. Do tego stopnia, że Jowisz rozpętuje gwałtowną burzę.
Tymczasem Asteriks i Obeliks w strugach deszczu zeszli na równinę, by usłyszeć od Pupusa, że będą musieli spędzić na niej noc. „Dobry pomysł, mówi Asteriks. Padam z nóg!"
Jednakże, podczas gdy nasi przyjaciele śpią jak susły, w okolicy pojawiają się jacyś dziwni rzymscy legioniści. Obeliks, obudzony przez hałas, zaciera ręce: „Super! Rzymianie na moją wyłączność!" i rzuca się w ich kierunku, lecz cóż to za niespodzianka!

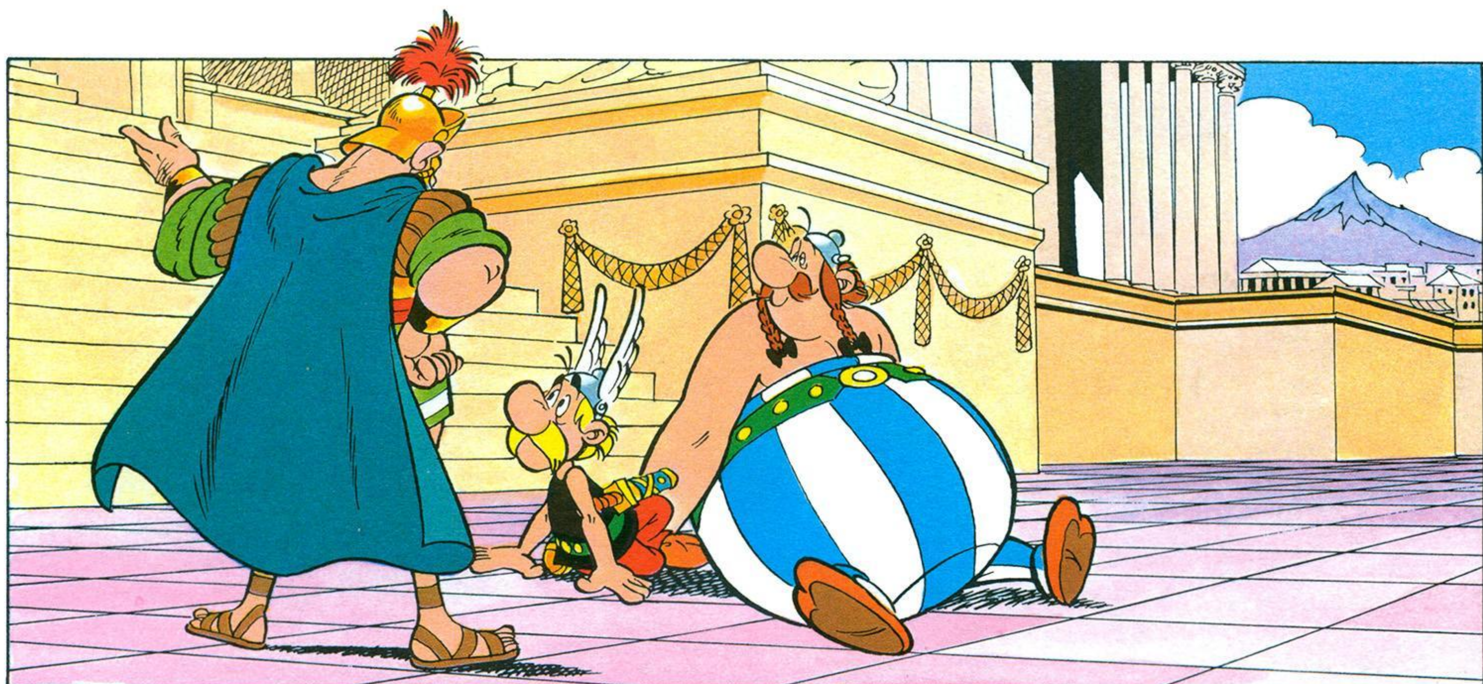




Jego ciosy trafiają w próżnię. Obeliks denerwuje się. Zjawy szydzą: „Nie wysilaj się, biedny śmiertelniku! Jesteśmy duchami, fantomami! Doprowadzamy do śmierci z przerażenia wszystkich, którzy ośmielą się po nocy szukać wrażeń na tej równinie... Chachachachacha...”
– Może dość już tych hałasów?
To Asteriks wkracza do akcji, wściekły, że go obudzono. „Wiesz, która jest godzina?... No to posłuchaj! Stawialiśmy czoła kapłankom, magikom, kucharzom, urzędnikom, krokodylom, ale nie spaliśmy! Więc jeśli chcesz tu wrócić, wróć jutro! A teraz cisza!!!”



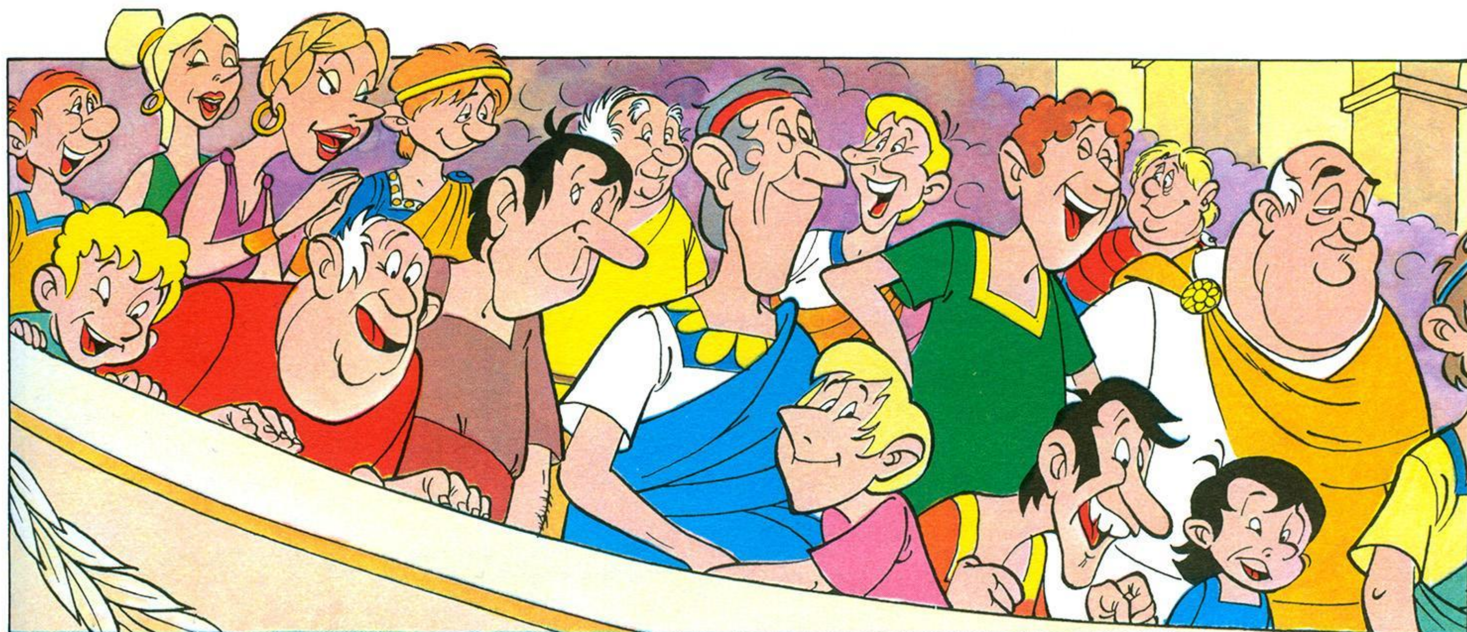


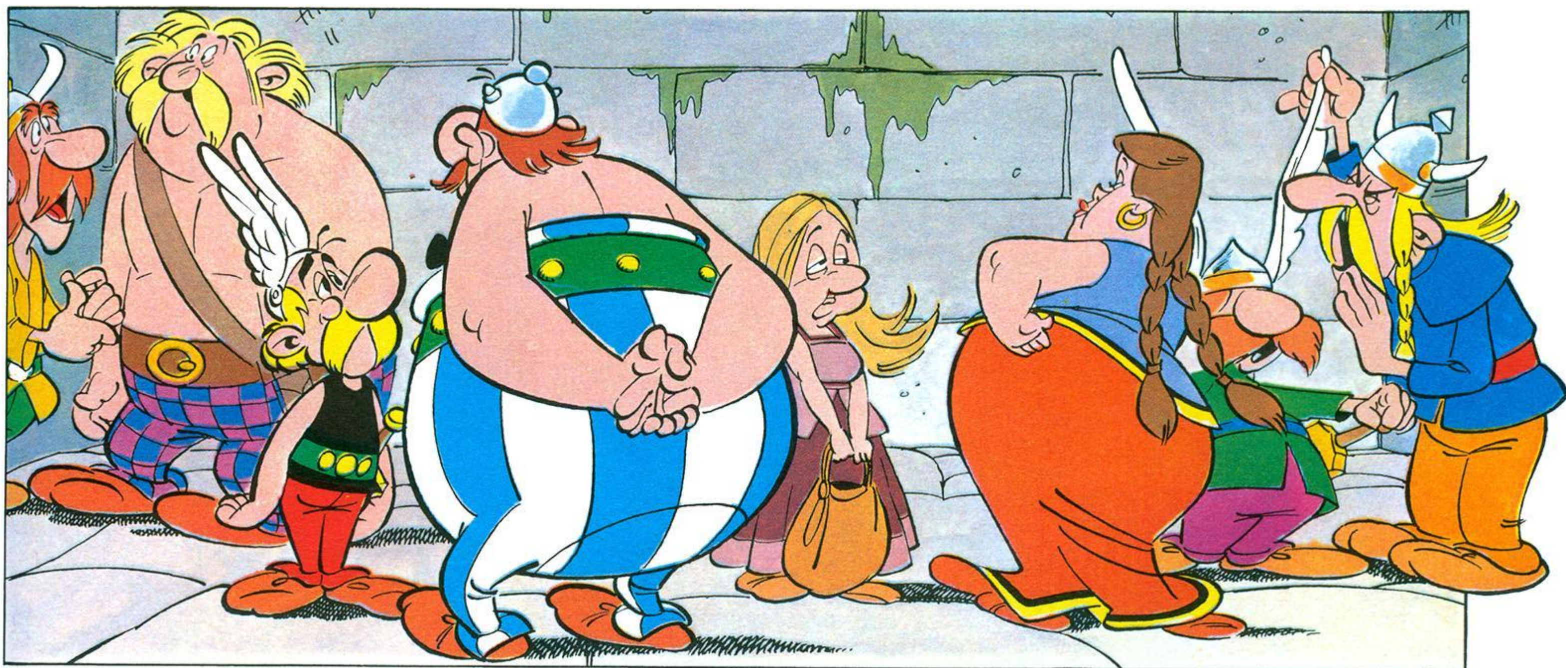


Ton Asteriksa sprawia, że duchy, zniesmaczone takim brakiem zrozumienia, postanawiają wrócić do krainy cieni.

Rankiem odnajdujemy obu naszych Galów, gdy kompletnie zaskoczeni, budzą się u stóp monumentalnych schodów prowadzących do pałacu strzeżonego przez legionistów, bynajmniej nieupiornych. „Gdzie jesteśmy?" – pyta ich Asteriks. „W Rzymie, przed pałacem Juliusza Cezara, Juliusza Cezara, który na was czeka". „Hej, Asteriksie, albo dzieją się rzeczy, których nie rozumiem, albo ci Rzymianie strasznie szybko budują..." „Ba, co za różnica? No, żołnierzu, prowadź nas!"

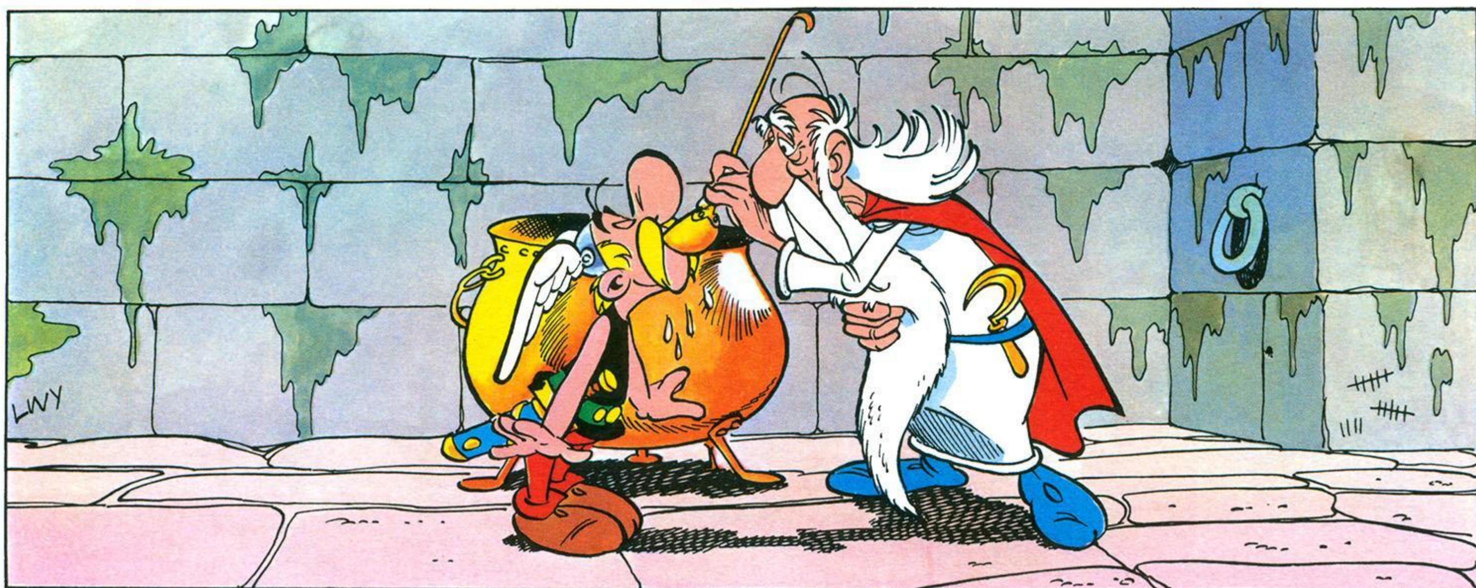
Asteriks i Obeliks zostają doprowadzeni do Cezara. Pupus stoi obok niego ze swoją listą zadań. Z kamiennym wyrazem twarzy cicho mówi: „O Cezarze... Galowie wykonali wszystkie prace, pokonali wszelkie przeszkody, wytrzymali wszystkie próby...” „Nie da się ukryć, o Galowie, że bogowie wam sprzyjali... Ale wasze szczęście kończy się tu, w Rzymie! Występ w cyrku będzie waszym ostatnim zadaniem! Zostaniecie zmasakrowani wraz ze wszystkimi mieszkańcami waszej wioski, którzy na was czekają...” „Ach! Wszyscy tu przybyli! To wspaniale...” „Zostaniecie zgładzeni ku uciesze mojego ludu i odtąd nic nie będzie kłaść się cieniem na mojej chwale! Czy chcecie coś powiedzieć, o Galowie?” Jednak roześmiani Asteriks i Obeliks nie mogą się powstrzymać, by nie rzucić swej sławetnej kwestii: „Ale głupi ci Rzymianie!”
Nie warto wspominać, że potem nie ociągają się dłużej w apartamentach Cezara. I podczas gdy Circus Maximus wypełnia stopniowo radosny tłum, nasi przyjaciele zostają doprowadzeni do więzienia, gdzie spotykają mieszkańców swej ukochanej wioski. Wszyscy się cieszą. Są krzyki, śmiechy i uściski. Nagle z zewnątrz dobiega wybuch gromkich okrzyków. Asteriks zerka przez bramę prowadzącą bezpośrednio na arenę. „Cezar właśnie nadszedł!”



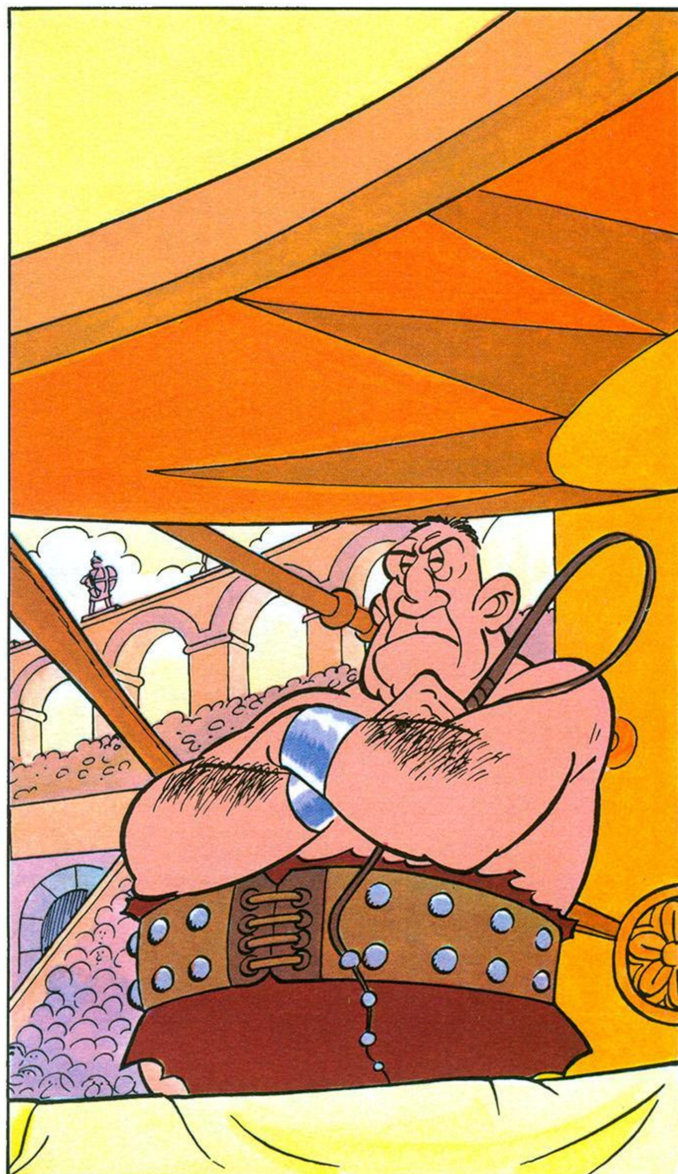


Druid Panoramiks, który w kątku mieszał zawartość kociołka, woła: „Chodźcie, dzieci, gotowe!" Asteriks jako pierwszy uzyskuje prawo do chochli magicznego wywaru, a gdy ją wychyla, dochodzi do zwyczajowych spektakularnych zjawisk. Tymczasem Cezar w swej loży wypytuje mistrza ceremonii: „Czy wykonałeś moje instrukcje?" „Tak, o Cezarze. Na początku ci nieszczęśni Galowie zmierzą się z naszymi najsroższymi gladiatorami. Potem na tych, co przeżyją, jeśli w ogóle tacy będą, spuścimy dzikie zwierzęta. Mamy lwy, tygrysy, pantery, niedźwiedzie, a nawet słonie. Piękny plakat. Publiczność powinna być zadowolona..."

„Dobrze, dobrze... Niech dmą w trąby, igrzyska zaraz się rozpoczną..." Jeden gest Cezara i rozlegają się fanfary. W cyrkowym więzieniu, gdzie właśnie zakończyło się wydawanie magicznego wywaru, wódz Galów, Asparanoiks, stojąc na swojej tarczy, klaszcze w dłonie, by uzyskać odrobinę ciszy. „Uwaga, dzieci! Zaczyna się! Ja idę pierwszy, a wy za mną. Byle przyzwoicie, proszę. Publiczność będzie na nas patrzeć, zatem trochę godności!" Ale Obeliks nie całkiem się zgadza z tym programem: „A niby dlaczego ty wejdziesz pierwszy, o Asparanoiksie, nasz wodzu?" „Bo jestem waszym wodzem, właśnie!"

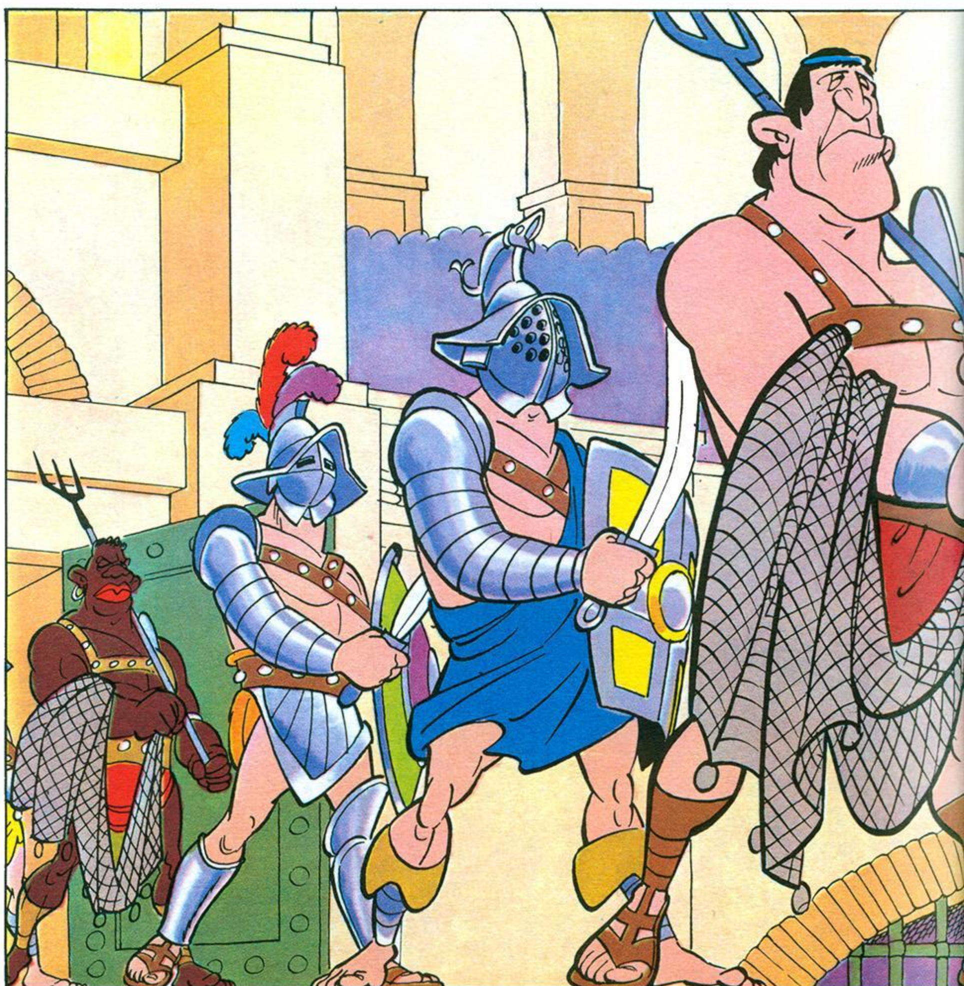






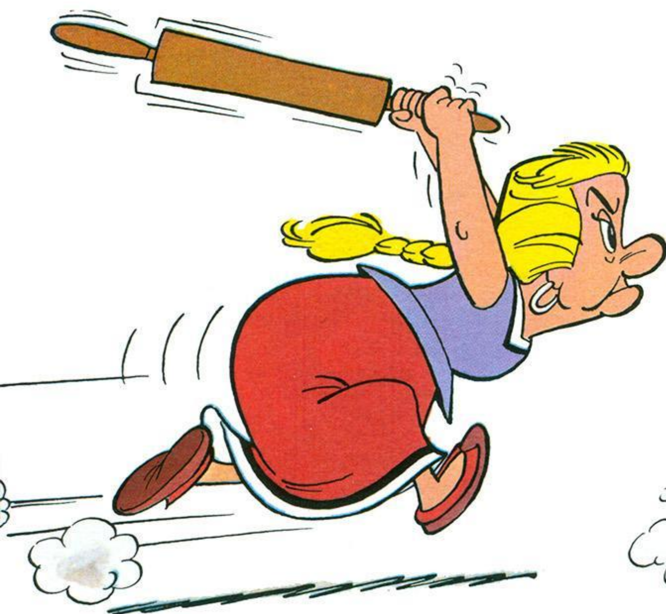
Jeśli Asparanoiks myślał, że w ten sposób zamknie dyskusję, Obeliks natychmiast uzmysłowił mu, że jest inaczej: „Może i jesteś wodzem, ale to my odwaliliśmy całą robotę, prawda, Asteriksie?!" Asteriks woli się nie wypowiadać, ale nie każdego cechują umiar i mądrość. Na pewno nie można tego powiedzieć o Tenautomatiksie, który w tym momencie postanowił wtrącić się do rozmowy i odbić piłkę do ogródka Obeliksa: „No właśnie! To teraz dajcie się innym zabawić!" Strzał jest celny, więc rozumiemy, że i Ahigieniks nie może się powstrzymać, by wtrącić swoje trzy grosze: „To prawda! Zawsze ci sami najlepiej się bawią!"

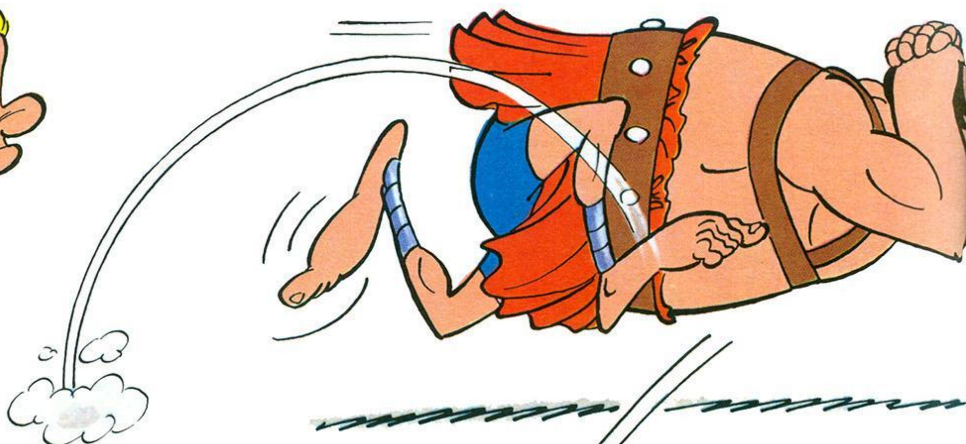
Świadkowie, którzy później opowiadali tę scenę, zgodnie wspominali, że w tym momencie do akcji wkroczyła Dobromina, żona wodza, by przemówić w obronie dobrych obyczajów tudzież grzeczności: „Ludzie dobrze wychowani przepuszczają kobiety przodem!"
Następnie wszyscy krzyknęli jednocześnie: „Kobiety i dzieci przodem!" „A ja – woła Geriatriks w swoim kącie – jestem najstarszy w wiosce! To ja powinienem pójść pierwszy!"
Na zewnątrz tymczasem w swej loży honorowej Juliusz Cezar, z dostojnym Pupusem u boku, zwraca się do mistrza ceremonii z rozkazem: „Wpuścić gladiatorów!"



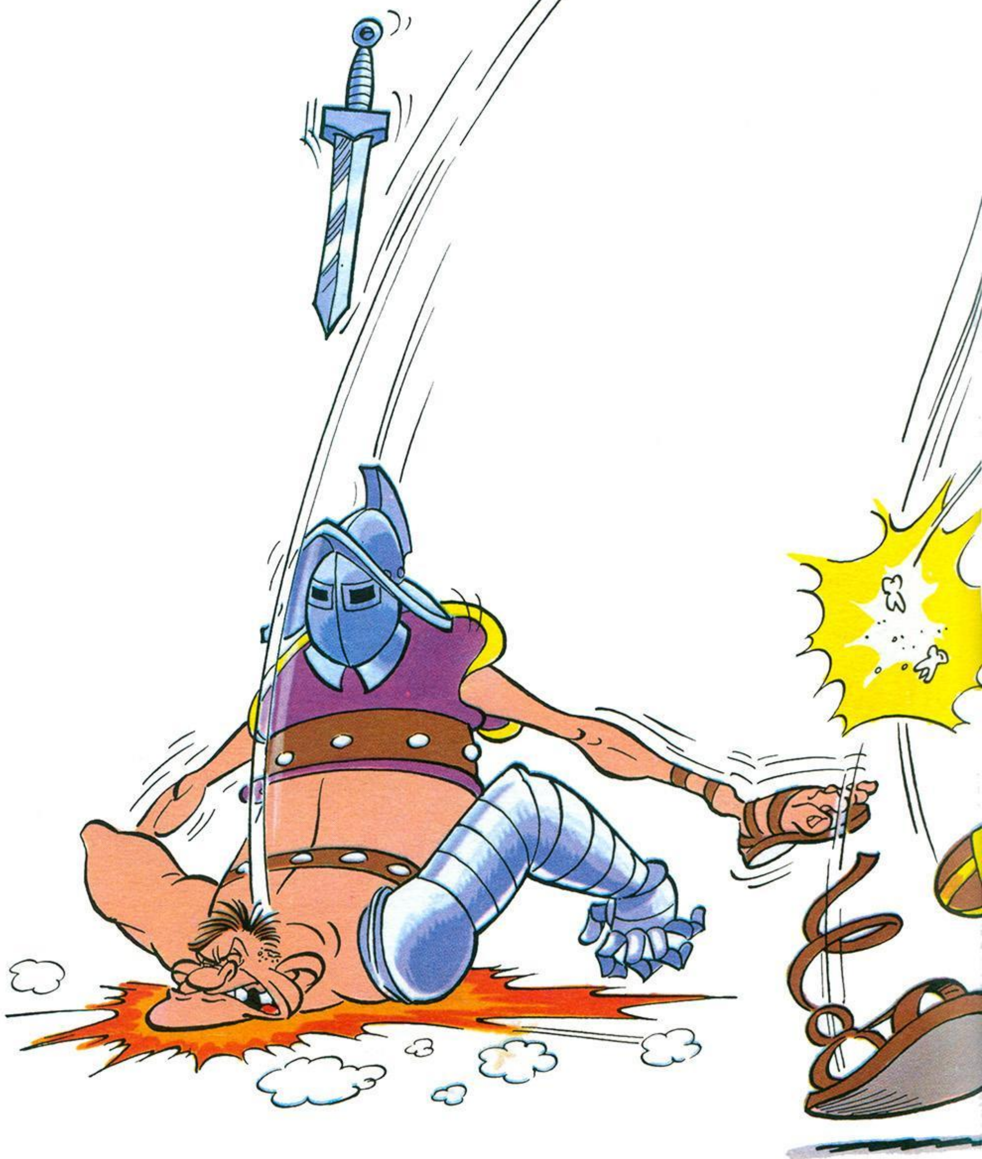
Ledwie Juliusz Cezar wypowiedział te słowa, gromkie fanfary rozbrzmiewają w ogromnym Circus Maximus. Tłum wstaje i zapada cisza (jeżeli nie liczyć stłumionego odgłosu krzyków dochodzących od strony galijskiego sektora...). Z boku areny unoszą się bramy i ciężkim krokiem, gęsiego, witani przez oszalałą już publikę, wkraczają gladiatorzy. Imponując spokojem, siłą i dyscypliną, stają naprzeciwko loży honorowej Cezara. W jednym geście unoszą ramiona i jednym głosem rzucają słynne pozdrowienie: „Ave Caesar! Morituri te salutant!” Teraz Cezar rozkazuje: „Wpuścić Galów!”
Znów rozbrzmiewają fanfary. Po drugiej stronie areny kolejna brama podniosła się powoli. A potem... Nic! Nikt nie wychodzi! Fanfary rozlegają się ponownie, bardziej natarczywie. I wreszcie Galowie, nadal w wirze kłótni, wybiegają na piasek. Pierwszy pędzi Asteriks, tuż za nim Obeliks, a następnie Panoramiks. Za nimi nieco większy rozgardiasz, niemający nic wspólnego z wejściem skazańców na arenę, gdzie teoretycznie czeka ich tragiczny los. Dyskusja nadal jest wielce stanowcza: „Chcesz pan pięścią w swój wielki pysk, panie Ahigieniks?” „Tylko pan spróbuj, panie Obeliks!”

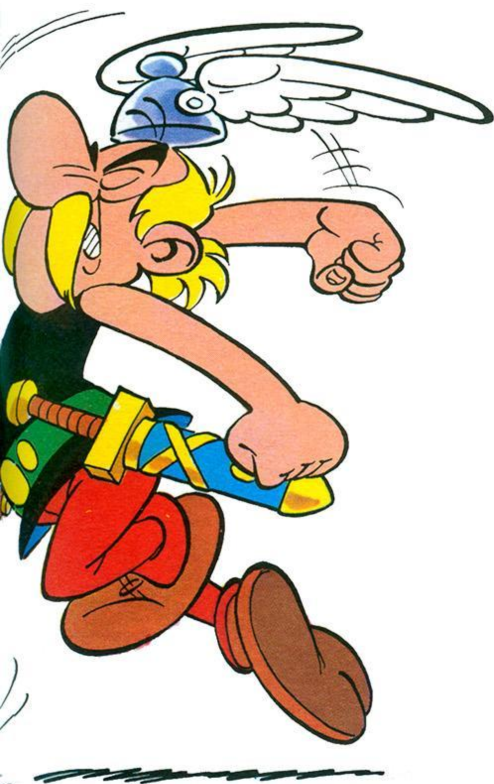


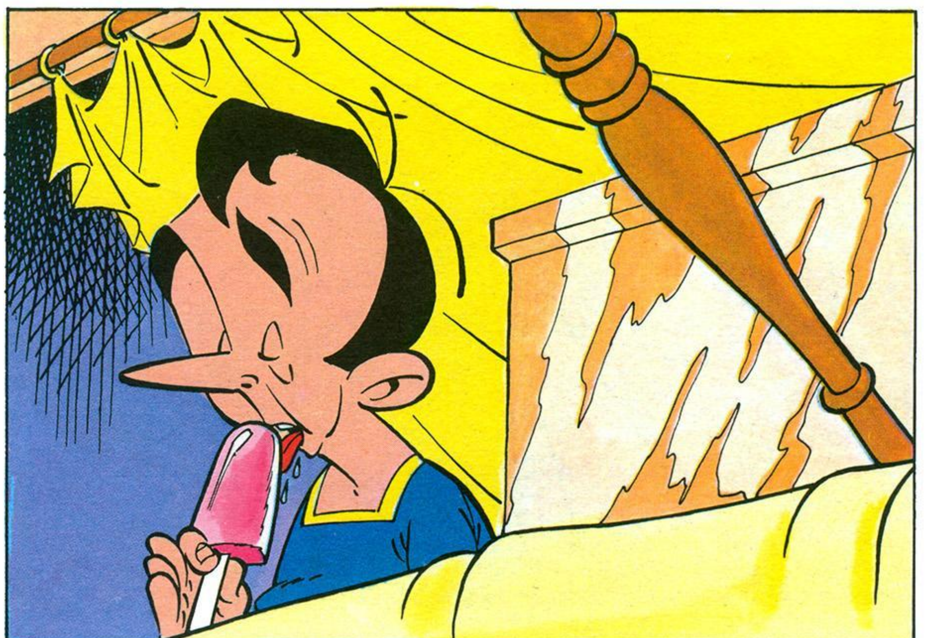


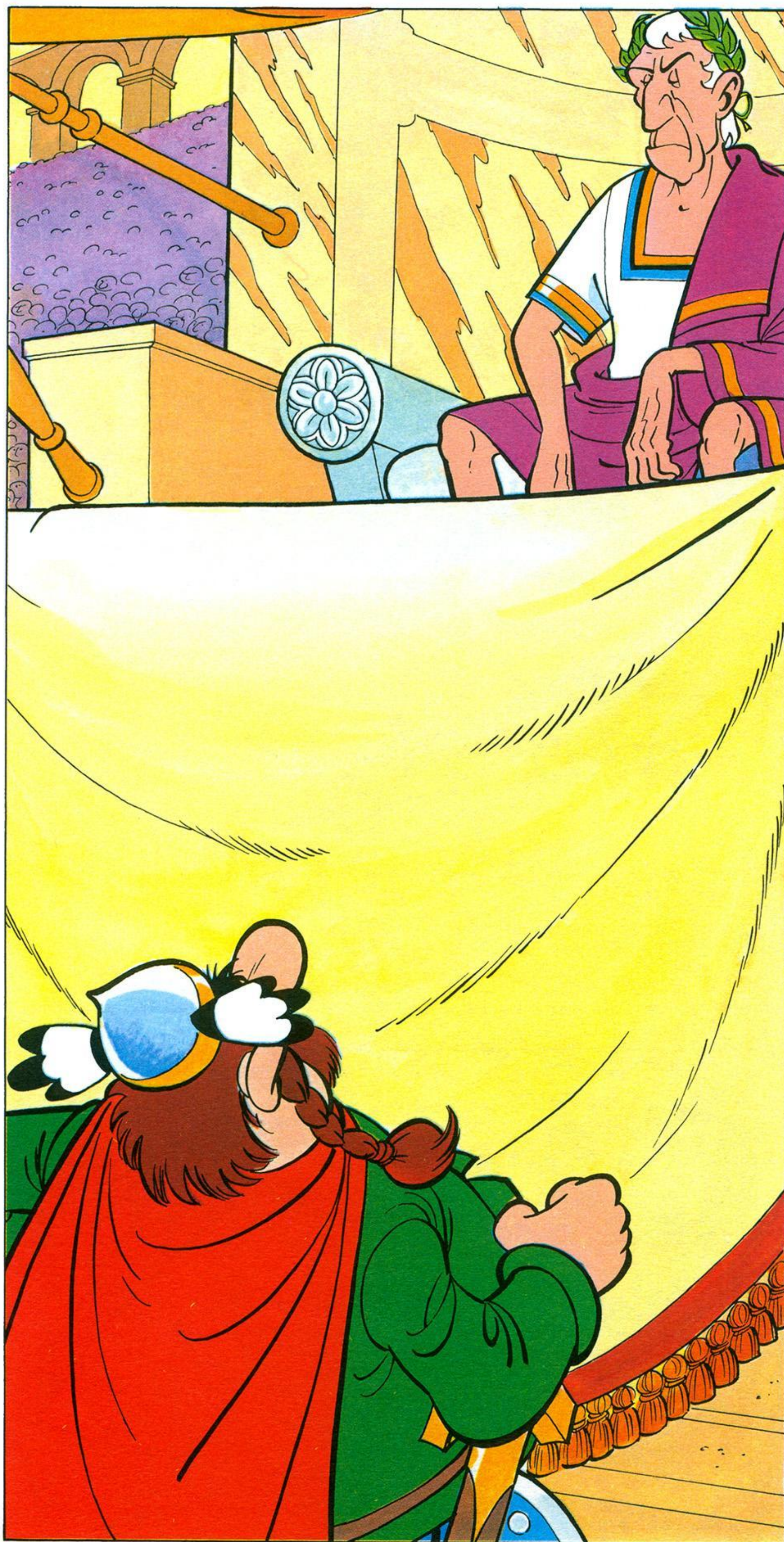


Podczas tej wymiany replik gladiatorzy próbują atakować dwóch rozmówców. Wystarczy parę klapsów i natręci zostają odparci.
Wkrótce okazuje się, że sytuacja przerasta cyrkowych profesjonalistów. Jeden ucieka, goniony przez Idefiksa, który najwyraźniej celuje w jego wypiętą, tylną część ciała. Inny, ścigany jest przez Dobrominę, walącą go po głowie tępym narzędziem, które zajmie później poczesne miejsce w rynsztunku każdej doskonałej gospodyni domowej.
Podczas gdy Asteriks i Obeliks używają sobie w najlepsze, przybliżmy się do barda Kakofoniksa, który stoi nieruchomo nad powalonym gladiatorem, z jedną ręką za plecami. Tymczasem jego krytyk numer jeden, Tenautomatiks, idzie w nasze ślady, zmierzając w kierunku barda, który właśnie otworzył usta. Może po to, by zaśpiewać wielki hymn zwycięstwa. Tenautomatiks podnosi rękę... i opuszcza! Ale właśnie wtedy, gdy ją opuszcza, Kakofoniks, szybki jak błyskawica, przywdziewa hełm gladiatora, przyozdobiony ogromnym pióropuszem. Ryk bólu Tenautomatiksa łączy się z rechotem obserwatorów tej sceny. Zdruzgotany Cezar rzuca okiem ze swej loży w kierunku Pupusa, który, nie tracąc zimnej krwi, liże lody...

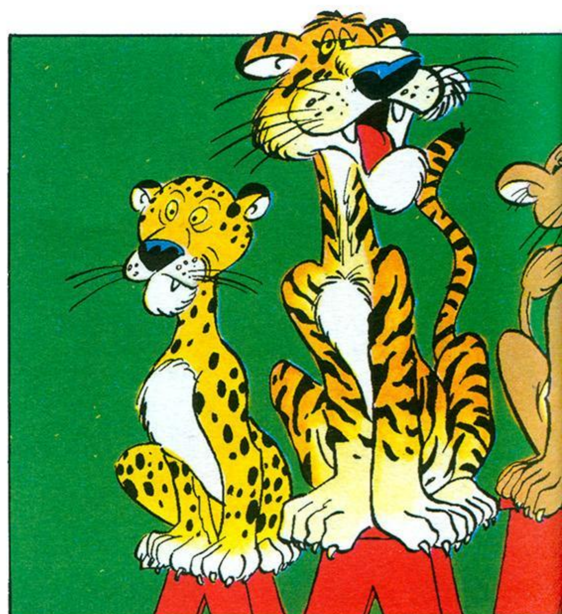








Jeszcze kilka radośnie wymierzonych klapsów i wkrótce na arenie nie widać ani jednego sprawnego gladiatora. Asparanoiks, który z winy swoich tragarzy miał pewne problemy z transportem, zdołał wreszcie dotrzeć przed oblicze Cezara. Naśladując sposób mówienia klauna, rzecze: „O Cezarze! Wykończyliśmy twoich gladiatorów! Jaki jest następny numer?"
Rozwścieczony Cezar zwraca się do mistrza ceremonii. „Dzikie bestie! Wpuścić dzikie bestie!" Mistrz ceremonii – który dla odmiany zdaje się mieć wątpliwości co do dalszego rozwoju swojej kariery – daje znak. Rozbrzmiewają fanfary! Ale ich dźwięk jest już mniej uroczysty. Przypominają raczej cyrkowy hejnał niż melodię skazańców.
Wokół areny otwierają się kolejne bramy i na scenę wkraczają lwy, tygrysy, pantery, niedźwiedzie i słonie. I to, co się stało z gladiatorami, powtarza się z bestiami. Tylko szybciej! Zwierzęta, które wkroczyły na arenę może trochę zbyt pewnym krokiem, natychmiast zostają poskromione przez naszych przyjaciół. Kilka kuksańców, parę czułych, lecz stanowczych kopniaków tu i ówdzie, i po zawodach: wszystkie zwierzęta oswojone.



Galowie przykucają tak, by tygrysy i pantery wykonywały nad nimi pełne wdzięku skoki. Niedźwiedzie tańczą z godnością pod rozkazami młodej (i pięknej) żony Geriatriksa. Dzikie bestie doskonale rozumiejące, w którą stronę toczy się historia, spontanicznie przejawiają tradycyjne zachowania oswojonych zwierząt. Słonie robią, co mogą dla pomyślnego wykonania żywej piramidy, którą postanowił zbudować Obeliks. Idefiks odgrywa króla imprezy i ujeżdża lwa. Krótko mówiąc, to, co się tu wyprawia, godne jest bardziej namiotu cyrkowego niż ponurego i krwawego Circus Maximus w Rzymie. Zwłaszcza że towarzyszą temu gromkie fanfary cyrkowe oraz brawa i śmiech publiczności.
Jedynym miejscem, gdzie nikt (ale to zupełnie nikt!) nie ma ochoty się śmiać, jest loża honorowa. Mistrz ceremonii jest na skraju depresji. Słychać, jak jęczy: „Zabili cyrk! Dzieci się cieszą! Ludzie się śmieją! Cóż za wstyd, oni zabili prawdziwy cyrk!"



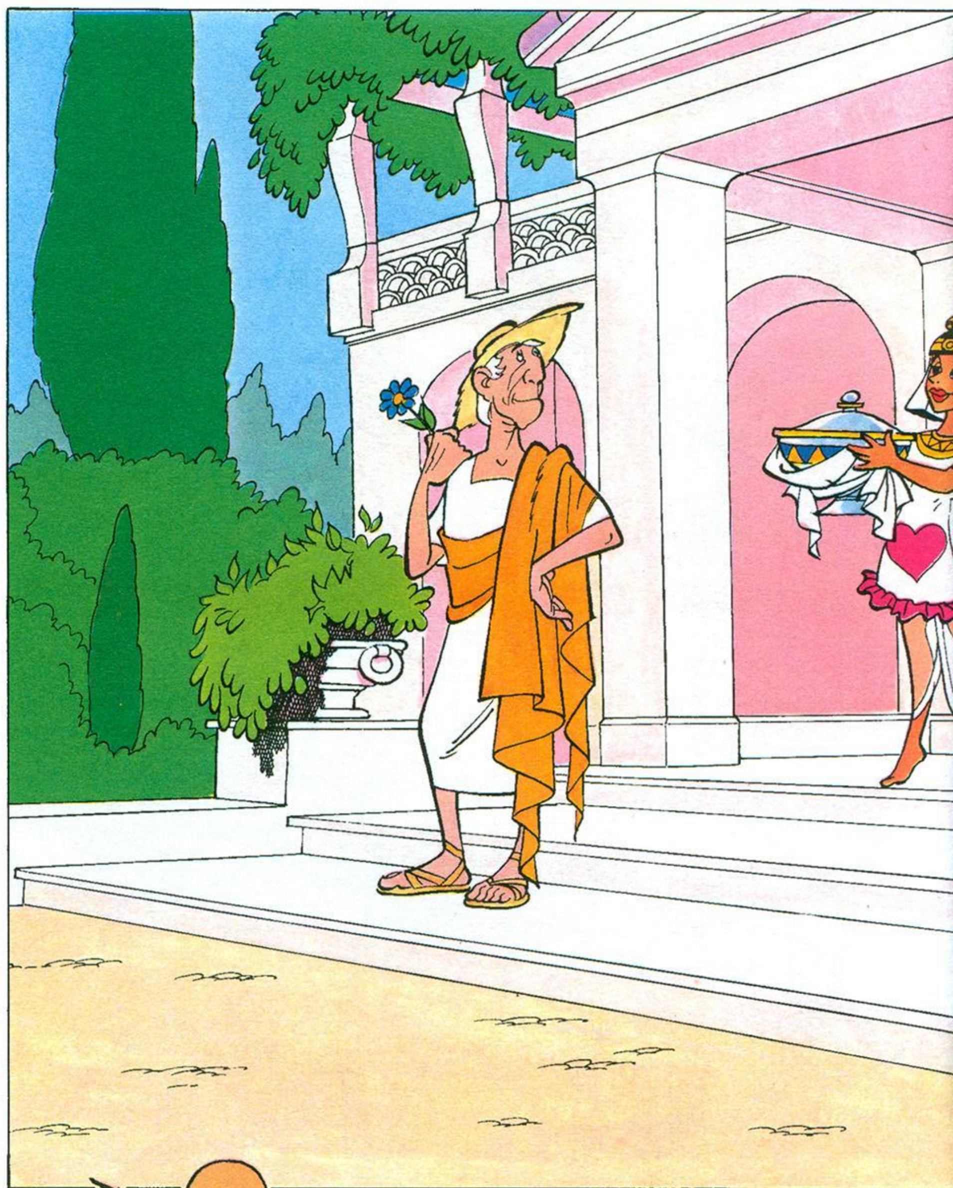
Cezar zwraca się do Pupusa. Ów trzyma w ręce listę zadań. Spogląda na Cezara, a potem z niewzruszoną miną, jak przystało na wzorowego urzędnika, przekreśla wszystko grubą kreską.

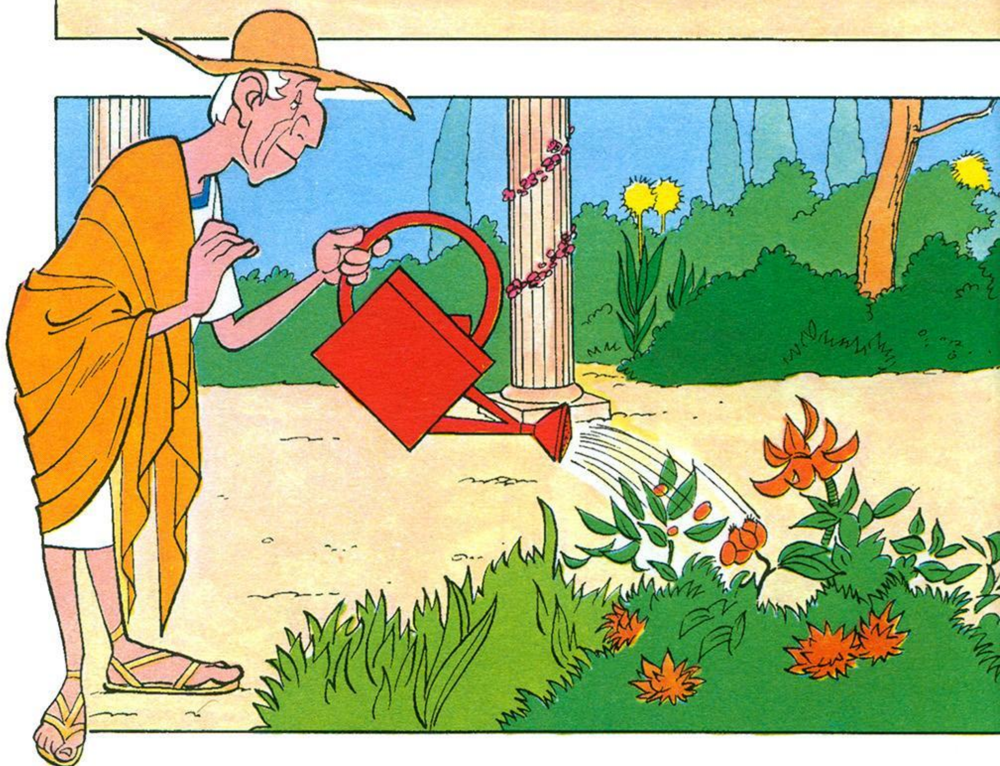
Teraz powstaje Juliusz Cezar. Jednym gestem dłoni ucisza cały cyrk. Następnie ochrypłym głosem oznajmia:

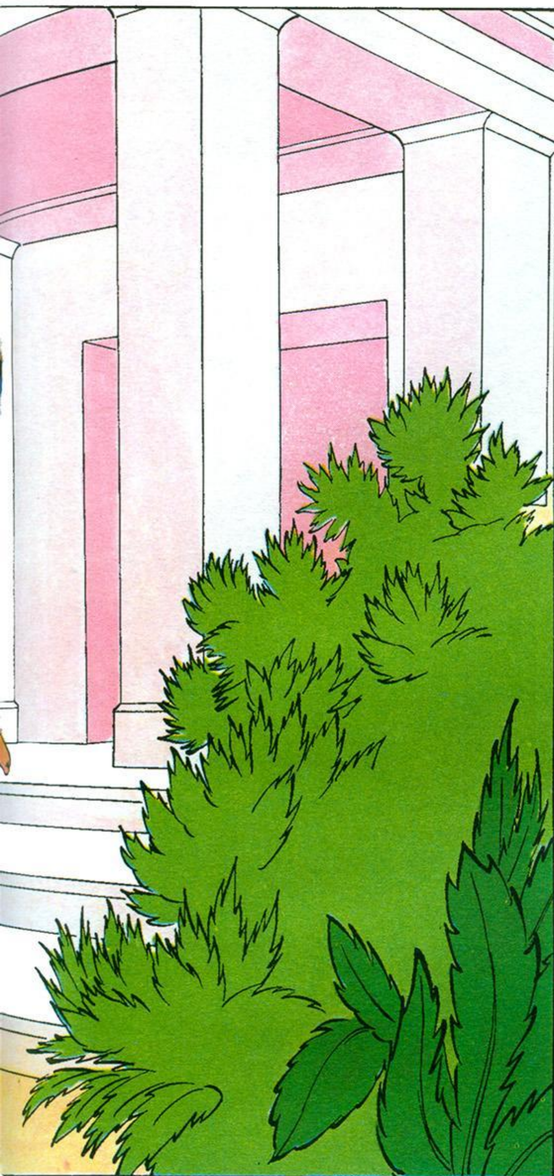
– Galowie! Wykonaliście z powodzeniem wszystkie prace, które wam wyznaczyłem... Jesteście zatem bogami, a z bogami nie można walczyć! Jesteście naszymi panami. Składam swój los i przyszłość Rzymu w wasze ręce!”

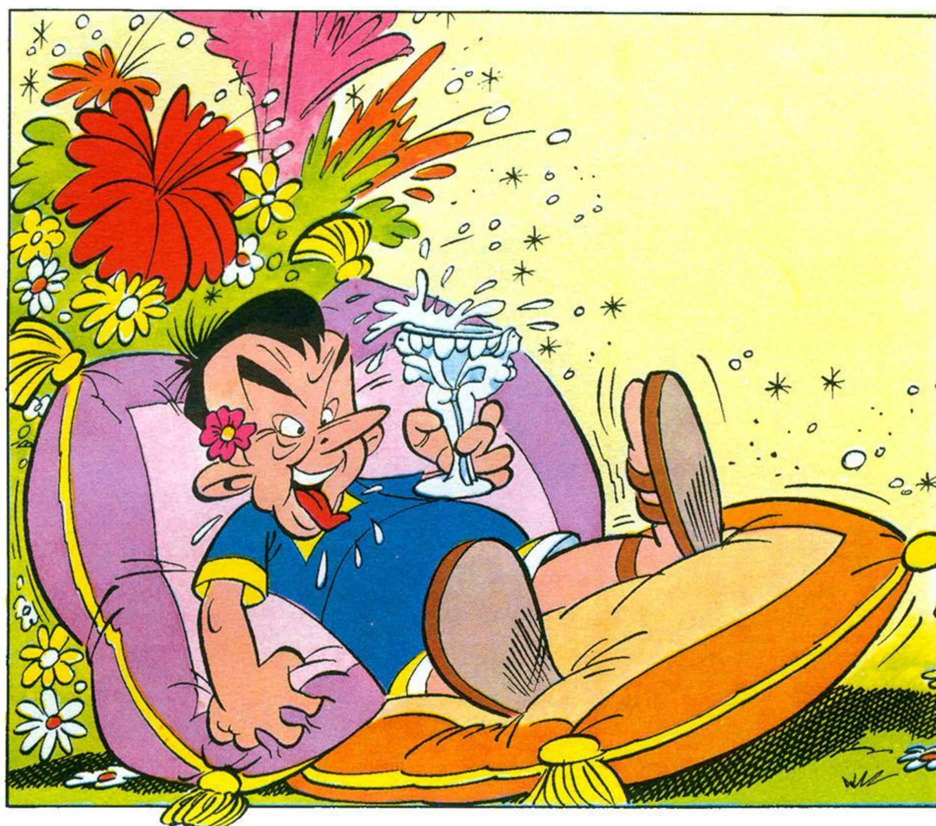
I Cezar zdejmuje wieniec laurowy, i rzuca go na ziemię. Korona pada na piasek, u stóp Galów, którzy zebrali się uśmiechnięci na środku areny. Wybuchają niekończące się okrzyki. Następnie Asteriks i jego przyjaciele pozują cyrkowemu rzeźbiarzowi, a ten wykuwa pamiątkową statuę, która odtąd będzie zadziwiać kolejne pokolenia historyków.

Jaki los zwycięzcy Galowie zgotują temu, którego pokonali, w wielkim stylu przechodząc próbę dwunastu prac?
Odpowiedź znajdujemy w małej, zatopionej w zieleni, rzymskiej willi... Właśnie tu Juliusz Cezar uprawia swoje kwiatowe grządki.
Tak, to prawda: wielkoduszność Galów umożliwiła Juliuszowi Cezarowi przejście na emeryturę, a tym samym spokojne życie z dala od trosk i niebezpieczeństw władzy...
– Julku! Podano do stołu!
Ów kobiecy głos, który wypowiedział ten rozkaz, należy do Kleopatry. A Cezar, dziś bardziej niż kiedykolwiek, nie byłby w stanie go nie usłuchać. Zwłaszcza że właśnie odkrył nieznane wcześniej talenty swej towarzyszki, czego dowodem niech będzie ta refleksja:
– O moja Kleopatro, jesteś wyjątkową kuchareczką!
Lecz pora już zostawić tę parę, choćby tylko po to, by sprawdzić, co stało się z pozostałymi bohaterami tej przygody.
Z dużym prawdopodobieństwem można założyć, że Kermes nadal biega dookoła świata, ścigany przez oszczep Obeliksa, że Mannekenpiks wrócił do swoich pieczeni, że przerażone krokodyle zeskoczyły do rzeki, a dzielny Czcigodny ze Szczytu nadal wychwala zalety ulubionego przez bogów proszku do prania «Olimp».
A co z Domem Doprowadzającym do Szału? Wystarczy przyjrzeć się twarzom otaczających nas ludzi, żyjących w tempie bardziej szalonym niż kiedykolwiek, by upewnić się, że wszyscy w nim przebywamy…







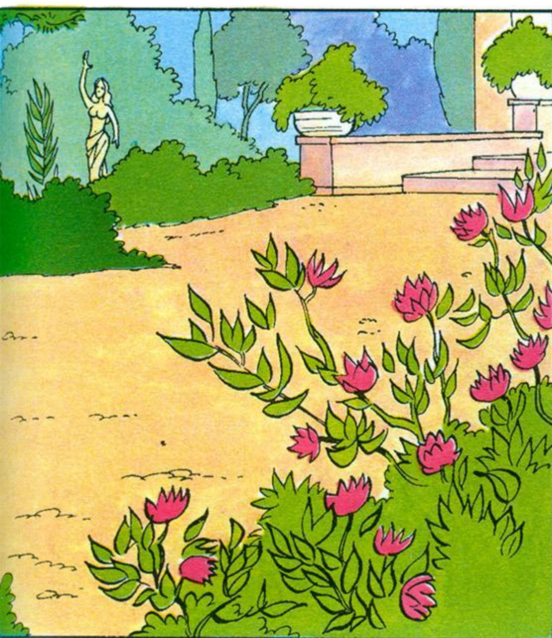


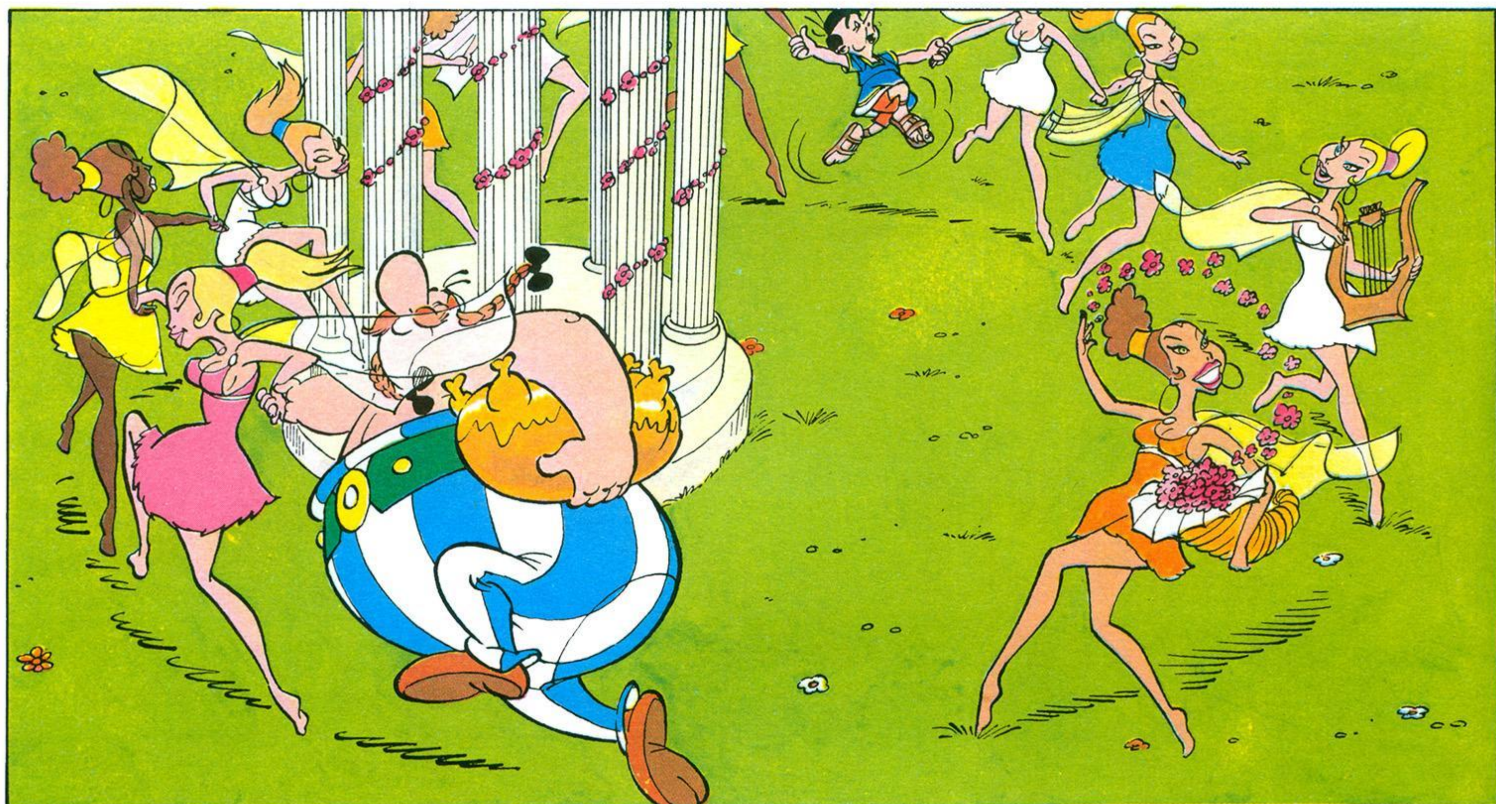
A Pupus? Spokojny, flegmatyczny, uczciwy Pupus... Co się z nim stało?... Cóż, uczciwy Gajusz Pupus sam wybrał nagrodę za swą wierną służbę. Otóż postanowił udać się na wygnanie (!) na Wyspę Rozkoszy. Widzimy go właśnie w chwili, gdy się w pełni rozluźnił i odrzucił na dobre dawną maskę niewzruszonego urzędnika.

Nasi galijscy przyjaciele, na czele z Asteriksem i Obeliksem, wrócili do swej spokojnej wioski.

Wszystko wróciło do normy. Druid Panoramiks znów zajął się przygotowywaniem magicznych wywarów, zaś bard Kakofoniks, by uświetnić triumf wojowników, próbował „zanucić piosnkę". Co skończyło się dla niego jak zwykle przywiązaniem do drzewa.

Tymczasem wieczorem w wiosce, która stała się centrum wszechświata, zwycięzcy, skupieni wokół wodza Asparanoiksa, przygotowują się, by uświetnić tradycyjną ucztą sukces dwunastu prac Asteriksa.





Ale... Zaczekajcie... Zaczekajcie jedną chwilę. Widzę, że któryś z naszych czytelników protestuje...
Jak powiadasz? Że to wszystko nie jest zgodne z prawdą historyczną? Że Juliusz Cezar nigdy nie został pokonany przez Galów?... Tak, masz rację, przyznaję. Ale wielką zaletą kreskówek jest to, że możemy popuścić wodze fantazji i opowiadać w nich, co tylko nam przyjdzie do głowy...
– Czy my naprawdę, Asteriksie, staliśmy się panami Rzymu?
– Och, wiesz, ktoś to właśnie przed chwilą tłumaczył, Obeliksie... To tylko film rysunkowy. Wszystko jest dozwolone...
– Wszystko jest dozwolone?!
Po tych słowach Obeliks zniknął. Tylko Asteriks wie, gdzie ukrywa się jego najlepszy przyjaciel – na pewnej nieprzyjaznej wyspie, gdzie szykuje się do kolejnych przygód, ale ciii... To tajemnica.



KONIEC

Jak
Obeliks wpadł
do kociołka druida,
kiedy był mały
Przygody
Gala Asteriksa
Złoty sierp
Asteriks gladiator
Wyprawa dookoła Galii
Asteriks i Kleopatra
Walka wodzów
Asteriks u Brytów
Asteriks i Goci
Asteriks i Normanowie
Asteriks legionista
Tarcza Arwernów
Asteriks na Igrzyskach
Olimpijskich
Asteriks i kociołek
Asteriks w Hiszpanii
Niezgoda
Asteriks u Helwetów
Osiedle bogów
Laury Cezara
Wróżbita
Asteriks na Korsyce
Podarunek Cezara
Wielka przeprawa
Obeliks i spółka
Asteriks u Belgów
Wielki rów
Odyseja Asteriksa
Syn Asteriksa
Asteriks u Reszehezady
Róża i miecz
Galera Obeliksa
Asteriks i Latraviata
Galijskie początki
Kiedy niebo spada na głowę
Rocznica urodzin Asteriksa
i Obeliksa – Złota księga




ISBN 978-83-237-6131-0
9 788323 761310

www.asterix.com
www.swiatkomiksu.pl